'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

# GAME POWER

99.5

동경 게임쇼 '99春 현장취재

## 「DQ7」,「성검전설」,「프론트 미션3」등 초 기대작 대폭발!!

**집중공략**

- PS 초코보 레이싱
- 파이널 판타지8
- DC 파워스톤
- SS D&D2
- N64 실황 파워풀 프로야구6
- ARC 조조의 기묘한 모험

**파워특보**

- 너라면 FF의 명성을 잠재울 수 있을까? 「드래곤 퀘스트7」
- 4년만에 돌아온 스퀘어 최고의 역작 「성검전설 -레전드 오브 마나-」
- 발매 전 최종 점검 「사가 프론티어2」
- 우린 그 리얼함에 울었다!! 「프론트 미션3」
- 소니 최고 RPG는 바로 이것!! 「아크 더 래드Ⅲ」
- DC의 원군 대작전 제 1호 「바이오해저드 -코드: 베로니카-」
- 남코의 DC 참여 제 1탄! 「소울칼리버」

특별부록



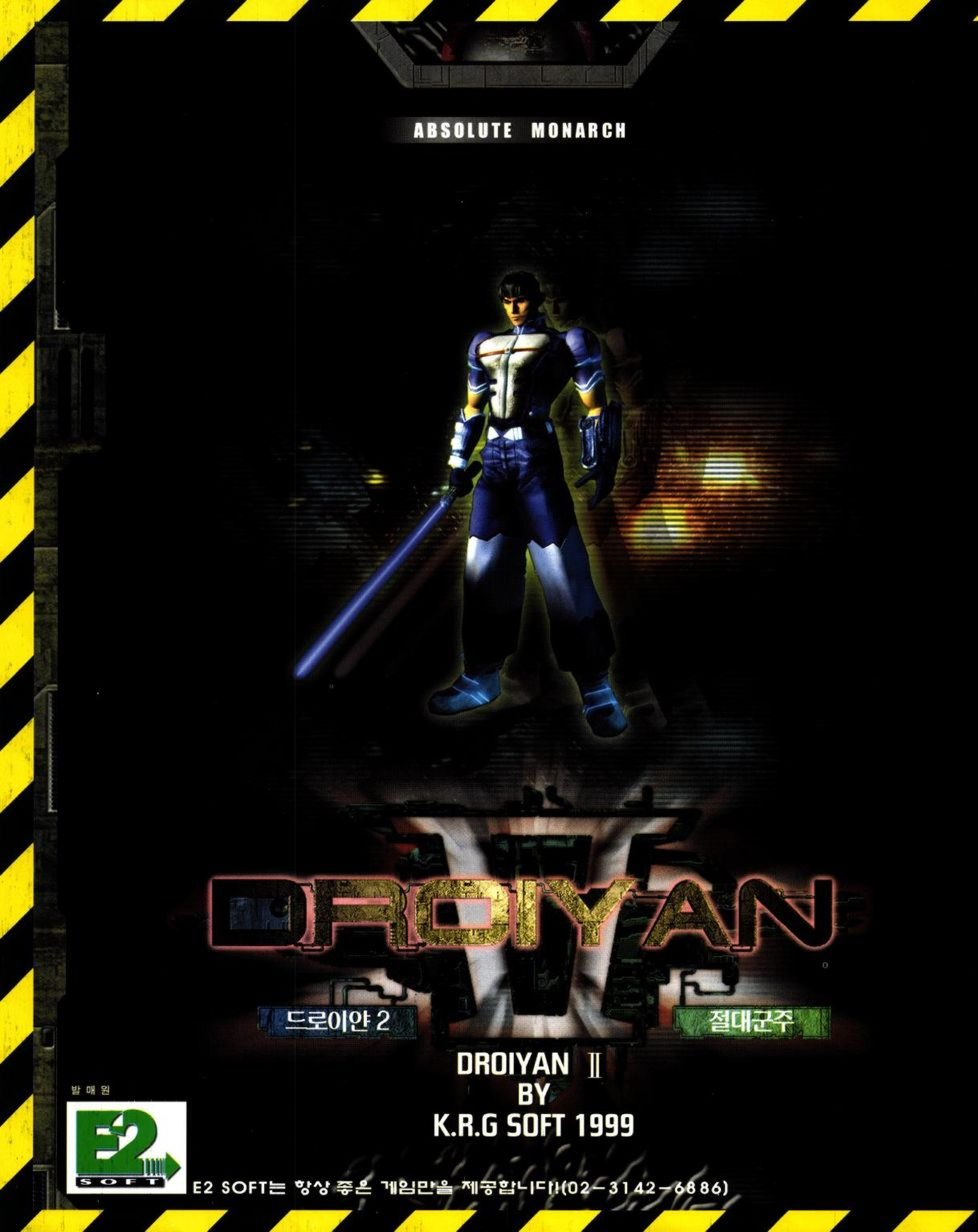

'파이널 판타지6', '사이폰 필터', '움 재머 라미'가 한 권에!!
「GO! PS 공략왕」

정가 6,800원


ABC
부수공사기구 한국ABC가입
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177



날아라
슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기
★★★★★★★★★★★★★★
사오정을 잡아라!
게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트 (02-3142-6886)로 전화를 주세요.
찬스!!!
왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!
★★★★★★★★★★★★★★
인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
◆ 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
◆ 150여개의 애니메이션 이벤트
◆ 만화영화처럼 전개되는 대화창
◆ 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
◆ 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
◆ 알쏭달쏭한 이야기 전개
◆ 재미있고 화려한 마법
◆ 상상을 초월하는 시나리오
◆ 10명의 개성있는 주인공 등장
KBS 한국 만화영화 10년의 결산!
국내최초 만화영화 음악 스테레오!
뭣다하면 걱정마셔!
확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!
비디오 출시
날아라 슈퍼보드
사오정 시리즈
FLYING SUPER BOARD
E2 SOFT
「사오정 시리즈 포켓북」과 「뺏지」 증정!


ABSOLUTE MONARCH
DROIYAN
드로이안 2
절대군주
DROIYAN Ⅱ
BY
K.R.G SOFT 1999
발 매 원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886)

## 시네마틱 액션 R.P.G









## 게임의 특징

- 65,000 컬러를 사용한 섬세한 그래픽
- 300MB에 달하는 비주얼 동영상
- 100% 자유도가 주는 RPG의 색다른 재미
- 박진감 넘치는 리얼타임 전투
- 120여개에 달하는 다양한 이벤트
- 총 18곡의 오케스트라 사운드
- 화려하면서도 무게감 있는 SF 배경



개 발 원

KRG 소프트 (02) 322-2008
**KRG SOFT Entertainment**


지금 판매중!!
퇴마전설
새로운 실시간 RPG의 세계를 경험해 보세요!
새로운 국산 RPG의 전설
추가 이벤트 제공!!
E2 SOFT는 여러분의 성원에 보답하고자
트리거 소프트와 협력해 매달 새로운 맵과 이벤트를 제공하기로 했습니다.
각 통신사의 자료실이나 게임지 부록 CD에 제공하고 있습니다.
발 매 원
E2 SOFT
고급 부직포 재질의 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886)



국내최초!
●3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
●서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
●화려한 마법
●사실적인 3D 그래픽
●드라마틱한 음성효과
●멀티플레이 지원
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.
예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
찬스!!!
「행운의 부적」을 잡아라!
행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.
패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래 부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).
◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.
한국 일본 중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는
액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!
끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을 기다리고 있습니다.
이제 가까운 「서점」에서 게임을 구입하세요!
개발원
TRIGGER Soft
GAME&MULTIMEDIA



지금 서점에서 구입하세요!
風 풍
雲 운
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)
개발원
SOFT WORLD
고급 부직포 재질의 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!



진정으로 추천합니다!
꼭! 해보세요.
주인공들의 성장에 따라 달라지는 3단계 성장 캐릭터
수십 가지의 화려한 애니메이션 공격 장면
원작을 바탕으로 한 탄탄한 구성 스토리 - 상상을 불허합니다.
다양하고 개성 강한 등장 캐릭터
캐릭터에 따라 각각 다른 화려한 애니메이션 전투 장면
계절 및 장면에 따라 각각 달라지는 배경음악
애니메이션처럼 진행되는 게임 방식
무협 RPG의 최고봉
● 이 게임을 테스트해본 국내 게임관계자들이 모두 감탄한 게임!
● 감동과 박진감 그리고 분노와 슬픔이 풍운 안에 모두 있습니다.
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
▶인재를 모십니다◀
항상 좋은 게임만을 고집하는 E2 SOFT에서 게임을 제작할 창조적인 인재를 모십니다.
당신의 무한한 상상력을 E2 SOFT에서 펼쳐보십시오.
E2 SOFT는 끝없이 펼쳐지는 당신의 이상을 담는 큰그릇이 되겠습니다.
모집분야 : 게임 기획 부문
모집인원 : O명(경력자 우대)
제출서류 : 이력서/ 자기소개서
제출기한 : 1999년 4월 15일
전형방법 : 1차 서류/ 2차 면접(서류전형 합격자에 한해 개별통보)
연락처 : 서울 특별시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 403호
(02-3142-6886, 하이텔/유니텔/천리안/나우누리 ID : E2SOFT)


최신 마스터북 시리즈 2
배틀넷에서 실력 한계를 뚫는다! 이제 승리의 쾌감을 알게 됩니다!
게임방의 강자가 나왔도다!
초보자와 중급자만을 위한 전략집
최신 마스터북 시리즈 2
STARCRAFT
게임방 주름잡기
스타크래프트 · 브루드워
이 책을 잡는 순간 더 이상 초보자가 아니다!
이 책을 잡는 순간
● 연관 기억술에 의한 체계적인 구성
● 종족별 멀티플레이 실전 전략 총정리
● 초급자 · 중급자를 위한 책
Strategic Guide of Starcraft, Starcraft: Broodwar Master Book
이 책을 읽는 사람과 안 읽는 사람과의 차이는 하늘과 땅 차이
확실히 이기는 비법을 차근차근 알려줍니다.
당신도 상황에 맞는 변화무쌍한 전략을 구사할 수 있습니다!
352페이지 / 값 : 8,500원
제우미디어
My name is Jedy(제디) 책 뒷장에 내가 없으면 가짜!
이 책을 보는 순간 더 이상 초보자가 아니다!
쉽게 기억되는 연관기억술에 의한 체계적인 정리
배틀넷에서 사용되는 유용한 실전 전략 총집합
스타크래프트에서 브루드워까지 이어지는 감동의 시나리오와 미션 완벽공략
스타크래프트, 브루드워 레더맵 정리 / 자신만의 맵만들기 가이드
매진된 곳이 많습니다! 다음 총판으로 문의해 보세요!!
서점에 있습니다! / 구입문의 : 3142-6841
아무리 해도 실력향상이 안 되는 분은 꼭! 읽어보세요.

# 꿈은 아주 가까이에 있습니다..

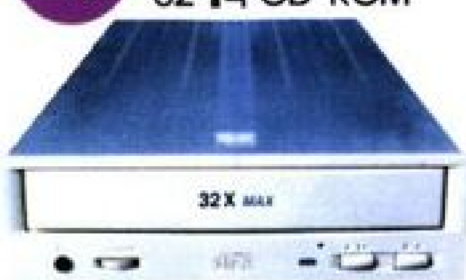
## 드림1 스피드 퀴즈



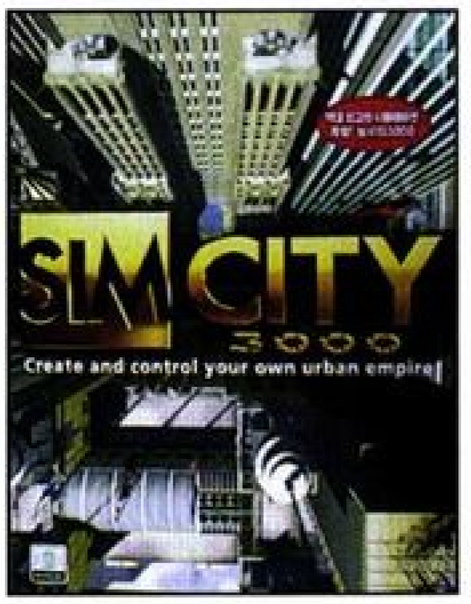

마　　감: 매주 토요일 10시부터
다음주 토요일 10까지
운영방식: 매주 1회 진행,
곧바로 순위 발표
발　　표: 매주 토요일 10시




2등 3D 가속카드 혹은
32배속 CD-ROM




3등 심시티 3000




## 드림2 사이버 카지노




마　　감: 매월 15일과 30일 혹은
31일 오후 6시까지
운영방식: 매월 2회 당첨자 발생,
인기폭발 그래픽
1, 2, 3 게임
발　　표: 매월 15일과 30일 혹은
31일 오후 6시

2등 코룸Ⅲ




3등 PC POWER zine 신권 등




**접속 방법 : ATDT 01410 후... CHAMP 입력! 그 다음 21번 경품타기 퀴즈 클릭!**

## 드림3 숫자야구게임




마　　감: 매월 30일 혹은
31일 오후 6시까지
운영방식: 인기절정 사이버 야구 게임
발　　표: 매월 30일 혹은
31일 오후 6시

2등 인기 PC 게임




3등 인기 코믹 메이저 시리즈
1권 ~ 3권



## 드림4 도전챔프 퀴즈




마　　감: 매월 15일과 30일 혹은
31일 오후 6시까지
운영방식: 매월 2회 당첨자 발생,
폭소 다섯고개 등
발　　표: 매월 15일과 30일 혹은
31일 오후 6시

3등 PC POWER zine 신권 등

2등 새턴 혹은 플스 오리지널 게임CD






★ 지면 관계상 모든 상품 소개가 불가능합니다. 이외에도 매주 엄청난 상품이 기다리고 있습니다.

# BEST 10

인포샵

# champ개인 IP 우수 자료 추천



고수익 보장 champ 개인 IP 자료실에서는
독창적인 머리말과
적절한 용량의 유용한 자료를 선정해서
무료로 홍보해 드립니다.

**01410/01411 접속 후, champ를 입력하세요!!**

# 4월의 추천 자료 Click !!

## 1

**슈퍼마리오 부활하다!!**

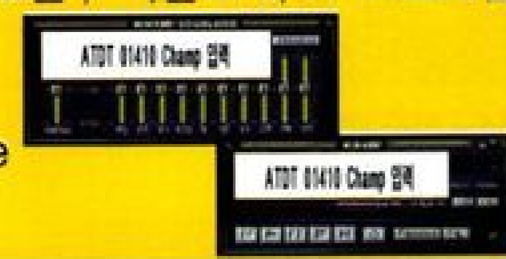
★추억의 게임... 다들 아시죠?? 슈퍼마리오4
★분 야 : 게임자료실 / 액션게임 자료실(625번)
★I D : evaproto
★파 일 : super4
★용 량 : 483K




## 6

**음악 매니아라면 기본이죠?**

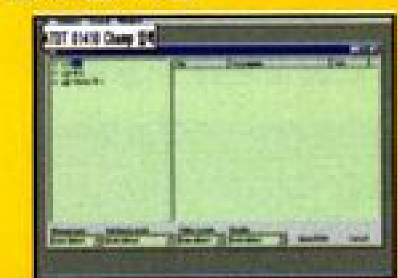
★winamp최신버젼 용량에 비해 엄청난 기능을 자랑하죠.. 음악매니아라면 필수!!!
★분 야 : 종합유틸리티 자료실 / 사운드 S/W 프로그램 〔200번〕
★I D : kadjy
★파 일 : winamp209.exe
★용 량 : 476k




## 2

**에뮬레이트의 신기원~**

★SNES9X는 윈도우 에뮬 게임실행기랍니다.
★분 야 : 에뮬게임자료실 / 기종별에뮬게임 (SFC 112번)
★I D : FoReVer
★파 일 : Snes15a.rar
★용 량 :1020K



## 7

**나도 빠르고 싶다~**

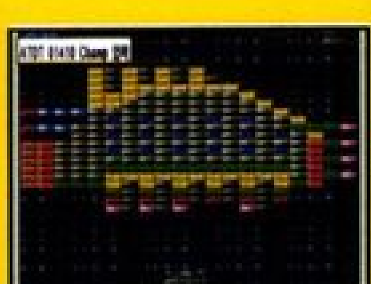
★캐릭터가 재밌고 게임도 새로운 타자연습... 번개손~~
★분 야 : 유틸리티자료실 / 유용! 교육.가정. 업무 S/W 〔85번〕
★I D : kunho
★파 일 : Smash.rar
★용 량 : 207k



## 3

**자~ 이제부터 벽돌을 깨자~~**

★벽돌깨기의 새로운 맛.. 데모게임이라는 생각이 안들 정도군요..
★분 야 : 게임자료실 / 퍼즐게임〔449번〕
★I D: 왕장원
★파 일: Dxball2.exe
★용 량: 2.0M



## 8

**바이러스 세상을 꿈꾸며~**

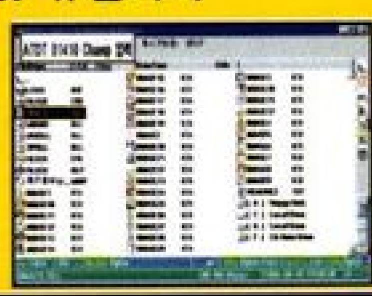
★짱! 다 아시죠... 세균전입니다.. 짱나오는 게임이 두 개나 더 있네요.
★분 야 : 게임자료실 / 롤플레잉게임 〔550번〕
★I D : 이미지
★파 일 : ooiee.rar
★용 량 : 2.1 M



## 4

**차세대 파일관리 프로그램!!**

★MDIR을 닮은 윈도우용 파일관리자..
★분 야 : 종합 UTIL자료실 / 추천! 유틸리티 (win95용)〔1233번〕
★I D : 작은집
★파 일 : fileex.rar
★용 량 : 524K



## 9

**아쵸오~ 섹시 그래픽!**

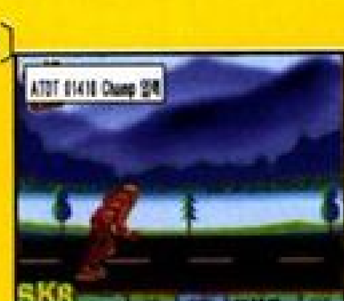
★아름다움이 눈부시다... 그래픽의 환상세계~~~
★분 야 : 그래픽 자료실 / 美少女 자료실 〔946번〕
★I D : Onine
★파 일 : rty.jpg
★용 량 : 226K



## 5

**스포츠게임의 새로운 맛**

★롤러브레이드.. 캐릭터의 몸동작이 끝내줍니다..
★분 야 : 게임자료실 / 스포즈게임자료실 〔408번〕
★I D : murmur
★파 일 : SK8GAME.ZIP
★용 량 : 1.2 M



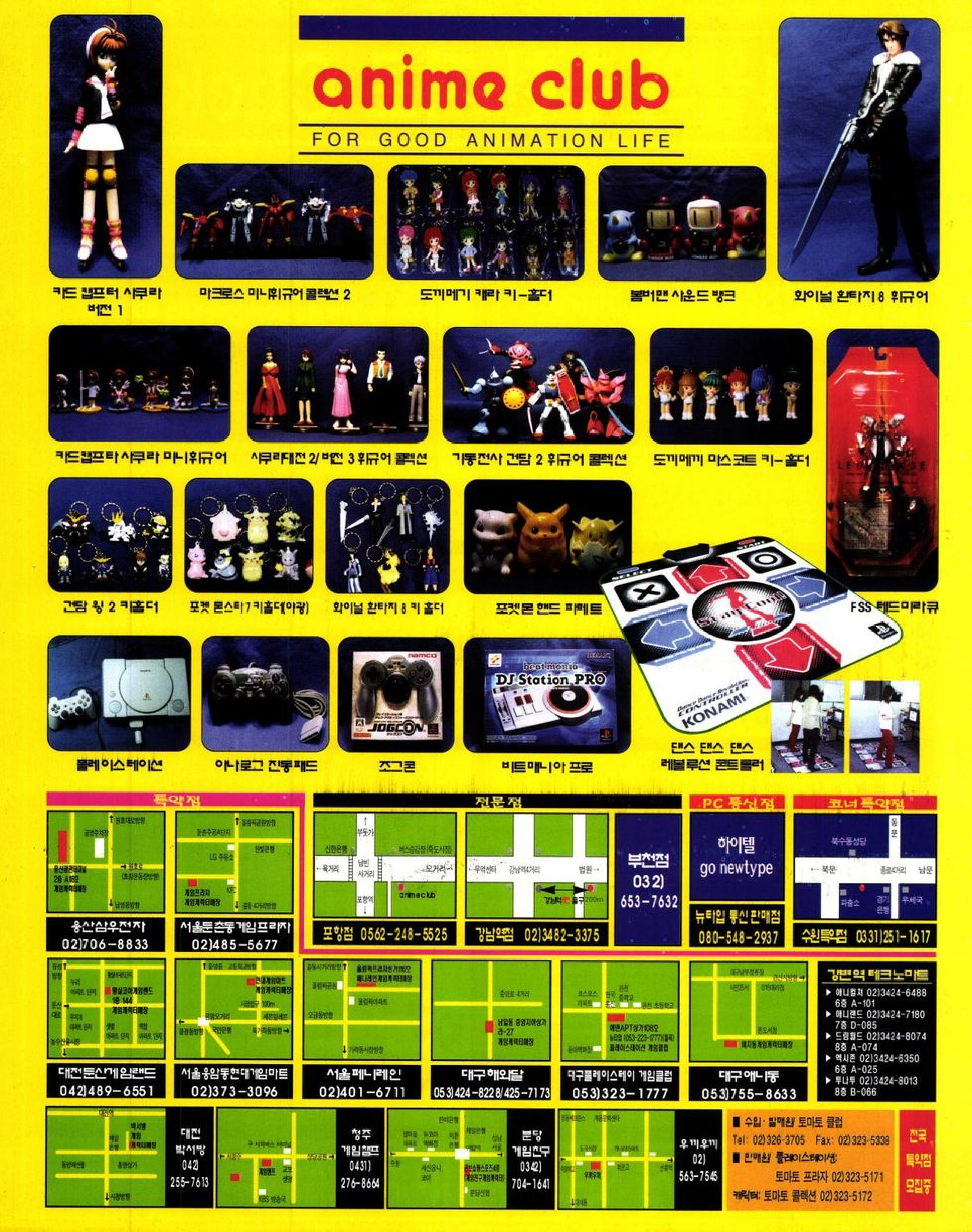

## 10

**뽀글이의 새로운 경험~**

★오락실에서 많이 즐기는 뽀글뽀글.. 여자친구 주세요.
★분 야 : 에뮬게임자료실 / 챔프추천에뮬 〔174번〕
★I D : kunho
★파 일 : pbobble.zip
★용 량 : 271K



## 인포샵 챔프 개인 IP 자료실!!


anime club
FOR GOOD ANIMATION LIFE
카드캡프터 사쿠라 버전 1
마크로스 미니휘규어 콜렉션 2
도끼메끼 캐라 키-홀더
봄버맨 사운드 뱅크
화이널 환타지 8 휘규어
카드캡프타 사쿠라 미니휘규어
사쿠라대전 2/버전 3 휘규어 콜렉션
기동전사 건담 2 휘규어 콜렉션
도끼메끼 마스코트 키-홀더
건담 윙 2 키홀더
포켓 몬스타 7 키홀더(야광)
화이널 환타지 8 키 홀더
포켓몬 핸드 파페트
FSS 헤드미라쥬
플레이스테이션
아나로그 진동패드
죠그콘
namco
JOGCON
비트매니아 프로
beat mania
DJ Station PRO
댄스 댄스 댄스 레볼루션 콘트롤러
KONAMI
특약점
용산삼우전자 02)706-8833
서울둔촌동게임프라자 02)485-5677
전문점
포항점 0562-248-5525
강남역점 02)3482-3375
부천점 032) 653-7632
PC 통신점
하이텔 go newtype
뉴타입 통신 판매점 080-548-2937
코너 특약점
수원특약점 0331)251-1617
대전둔산게임랜드 042)489-6551
서울응암동현대게임마트 02)373-3096
서울페니레인 02)401-6711
대구해와달 053)424-8228/425-7173
대구플레이스테이 게임클럽 053)323-1777
대구애니통 053)755-8633
강변역 테크노마트
▶ 애니참저 02)3424-6488 6층 A-101
▶ 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
▶ 드림월드 02)3424-8074 8층 A-074
▶ 엑시즌 02)3424-6350 6층 A-025
▶ 투나투 02)3424-8013 8층 B-066
대전 박서방 042) 255-7613
청주 게임챔프 0431) 276-8664
분당 게임친구 0342) 704-1641
우끼우끼 02) 563-7545
■ 수입·밀매원/ 토마토 클럽
Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5338
■ 판매원/ 플레이스테이션: 토마토 프라자 02)323-5171
캐릭터: 토마토 콜렉션 02)323-5172
전국 특약점 모집중



배틀 커맨더
BATTLE COMMANDER
밀레니엄 대격돌: 지구인 VS 워로이드!
21세기를 화려하게 열어줄 국산 전략 시뮬의 핫이슈!
가질 수 없다면 차라리 파괴시켜라! -워로이드
파충류는 6만5천년 전에 이미 지구를 떠났다! -지구인
빙하기로 인해 멸종의 위기를 맞은 파충류 종족 워로이드는 새로운 행성을 찾아 지구를 떠난다. 그로부터 오랜 시간이 흐른 뒤 워로이드는 자신들이 계산한 지구의 소생시기에 맞춰 다시 지구로 돌아오지만 이미 지구는 지구인들의 차지가 돼 있었다. 지구의 위성인 달을 파괴하면서 워로이드는 지구를 다시 차지하려는데⋯.
◆ 고해상도 그래픽과 빠른 멀티플레이를 동시에 만족
◆ 브라이스(Bryce) 엔진을 이용한 최적의 길찾기 인공지능과 경로 지정(Way-point) 기능
◆ 육지, 바다, 하늘, 지하를 넘나들면서 벌어지는 4차원 전투
◆ 아스카 평원, 남극 등 지구의 다양한 유적지에서 펼쳐지는 화려한 전투
◆ 서브터린(Subterrene), 빅볼(BigBowl) 등 독특한 유니트의 등장으로 자신만의 전략 구사
◆ 멀티윈도우 개념 도입
◆ 게릴라 부대, 낙하산 부대, 기계화 부대 등 자신의 부대특성을 선택하여 즐길 수 있는 멀티플레이
4월 출시 예정!
개발원
GEOMIND

CONTENTS

## COVER 1999.5월호



이번 달의 표지는 스퀘어의 「성검전설 -레전드 오브 마나-」로 구성해 보았습니다. 한 때 파이널 판타지와 함께 스퀘어의 양대 RPG 산맥을 이루어 왔던 '성검전설' 과연 어떤 모습으로 우리에게 다가올 지 자못 궁금합니다.

### 전국 총판점

[illegible]



[illegible]



## 특보



## 현장 취재





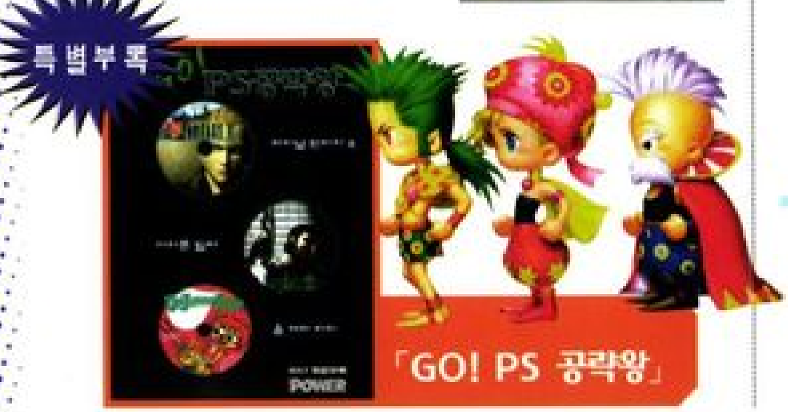
## 기획 특집





## 파워풀 집중 공략






「GO! PS 공략왕」

## WORLD WIDE NEWS LINE



## 전격창 특집 기사



## 게임 명감



## 플레이 스테이션 게임라인



## 드림캐스트 게임라인



## 닌텐도64 게임라인



## 아케이드 게임라인



## 애니메이션라인



## 영상스테이션



## 연재 만화



## 독자방



### 게임별 색인(가나다 순)




발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 신
파워취재팀 팀장/이성원
이재덕, 박현선
이우진, 구연철, 이현수
객원기자/문혁준, 김성민
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이상미(프랑스)
파워미술팀 팀장/장연미
안은경, 김혜정
일러스트/전수찬
어시스트/C&C, 라모이
기획팀 팀장/이상업
정영미, 배준성, 이우석, 임덕식, 이은주, 권도영, 김완석
제작팀 팀장/이동택
영업팀 팀장/최종찬
손용덕 대리, 임용규, 손병철
광고팀 팀장/손대현
이현수, 김훈, 윤경재, 김태형, 박성일
관리팀 팀장/손대현
박영미, 김미정, 권은미, 임은규
발행 (주)제우미디어
서울시 마포구 성수동 324-1
범경빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프레피크
제본 가산성업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820


### 가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고,영업,정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호

- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER

# 최신 덩크 클래식 게임기 출하!!

신제품

홍익대학교
디자인 학과장
우수디자인
추천상품




EMI(B)

LG화재사고배상책임보험 가입제품

덩크 클래식




캡틴




게임덩크

AT ACRE TRADING CO. (주)에이커 트레이딩 소비자 상담실: 02)842-4607
서울시 동작구 신대방동 686-4




(주)에이커 트레이딩은 컴퓨터 주변기기 및 가정용 게임기, 소프트웨어 개발, 제조업체로 순수 국산화만을 고집하며 게임기 및 소프트웨어의 국산화에 앞장서 왔습니다. 앞으로 더욱 좋은 품질과 좋은 디자인으로 한국 게임 산업의 발전에 이바지 하겠습니다.

- 한국 공연 예술 진흥협회로 부터 게임 소프트 웨어 심의 인정
- (주)LG전자 서비스센터에서 절찬리 판매중
- 국내 최초로 게임기 왕국인 대만으로 100,000Set 독점수출계약 체결 (매월 1,000~2,000Set 수출)
- 모든 게임기에 품질보증 마크, 전자파 적합 마크인 EMI(B) 획득
- LG 화재해상 배상 책임 보험 가입





장르: 온라인 머그 RPG
제작사: 태울
시스템 최소사양: 윈도우 95 이상 필수/ 모뎀 28800이상/ 다이렉트X 필수
게임방법: ATDT 01410, 01411 접속 후 CHAMP 입력

RPG

# 영웅문 英雄門

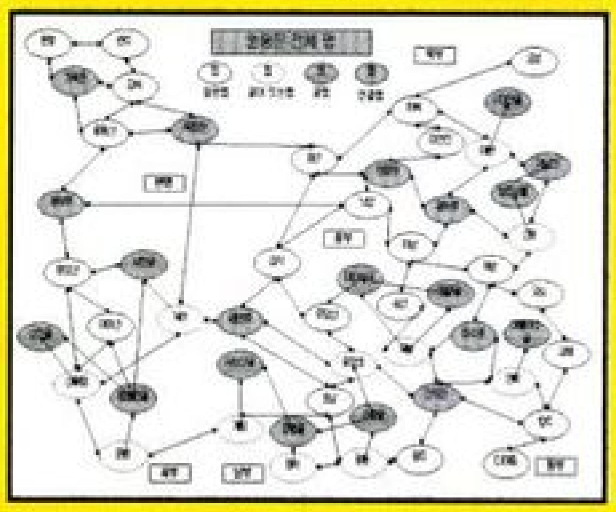
## 중원의 광활한 대지! 내가 바로 무림지존이다...!

### 하드코어 액션과 소프트한 스토리의 일품!

영웅문의 가장 큰 장점은 일반 텍스트 MUD게임과 달리 800 x 600의 고해상도의 화려한 그래픽과 3D 모델링 된 캐릭터, 그리고 멋진 사운드에 있다. 액션 장면에서 가장 중요한 부분은 역시 그래픽!

깔끔하고 상상 속에서나 볼 수 있었던 무림 세계를 그대로 옮겨 놓은 듯한 그래픽과 사운드... 이것에 이 게임의 최고, 최대 매력 포인트이다.









### 방대한 Map, 그리고 무기와 무공

영웅문에는 총 52개의 넓은 맵에 잡화점, 대장간, 책방, 수련장, 등과 같이 다양한 건물들과 칼, 도끼, 창, 절곤, 철퇴 등 5가지 종류의 270여개나 되는 무기체계와 권법, 검법, 도법, 내공수련무공 등을 포함한 7종류의 약 300 여개의 무공체계들로 구성되어 있다. 일반 피씨게임에서도 흔히 볼 수 없는 뛰어난 액션관과 파워액션이 게임 속 그득히 들어 있다.




### ★ 영웅문의 단축키★

이번 버전의 영웅문은 마우스 사용이 간편해졌으며 여전히 단축키의 역할은 중요하다. 다음은 자주 사용되는 단축키들만 모아봤다.

- insert ········ 내공 종류의 약초를 먹는 키
- Delete ········ 외공 종류의 회복약을 먹는 키
- F1 ················ 환경 설정키, 도움말 및 게임에서 빠져나갈 수 있다
- F2 ················ 행랑창 열고 닫는 키
- F3 ················ 캐릭터 정보창 열고 닫는 키
- F4 ················ 전음. 특정한 상대방에게 대화를 할 수 있는 키귓속말이 가능하다
- F5 ················ 무공을 사용할 수 있는 키. 장풍을 사용할 때 편리하다
- F6 ················ 무공 및 내공을 수련할 수 있는 키
- F7 ················ 게시판을 여는 키 태울에서 제공하는 서비스 정보를 알 수 있다

### ★ 영웅문 인스톨 파일 받는 법★

1. 01410 또는 01411 접속 후 "champ" 입력한다.
2. 초기 화면에서 [그래픽 머그 게임] 중에 "영웅문"을 선택한다.
3. "2번 영웅문 자료실"을 선택한 후에 "영웅문 풀버전 인스톨 파일 (파일명 : 영웅문.exe)"을 다운 받는다.

### ★ 영웅문을 설치및 실행 방법 ★



1.다운 받은 "영웅문.exe" 파일을 클릭하면 설치화면이 나타난다. 이 때 '셋업(setup)'을 클릭하면 영웅문과 접속 에뮬레이터가 동시에 설치된다.



2.설치화면에서 "다음(NEXT)" 버튼을 계속 클릭하고 모든 파일 복사가 끝나면 "마침" 버튼을 클릭한다.



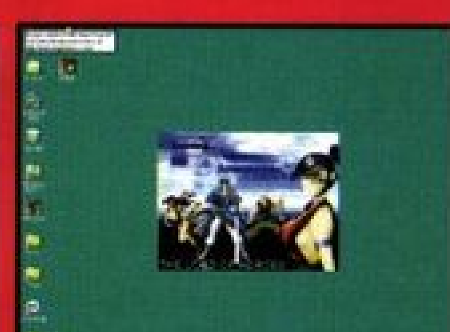
3.설치가 끝나면 윈도우 바탕화면에 생긴 NETGAME을 클릭한다. 그리고 전용 에뮬레이터에서 왼쪽 부분의 "모뎀접속"을 클릭하고, "모뎀접속"에서 다시 왼쪽에 있는 [챔프] 아이콘을 클릭한다.



4.챔프 초기 화면이 등장하면 여기서 [영웅문]을 선택한다. (단, 여기서 챔프 ID가 없을 경우 영웅문의 실행이 불가능하다. 꼭 ID를 만들어야 한다.)



5.자신의 아이디와 비밀 번호를 입력한다.



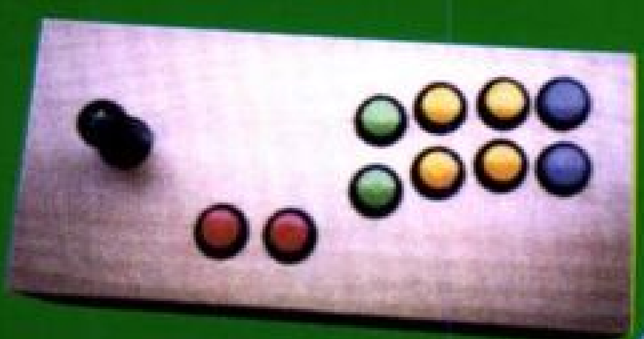
6.자 이제 영웅문의 세계로~~

# 통신판매전문

각종 게임기와 소프트를
구하기 어려우세요?
전화만 주세요.
정성껏 모시겠습니다.




**A/S 100% 보장**



★ 개조 스틱 전문 ★
(팝픈뮤직 개조스틱 저가판매)

## 각종 게임기 고가매입




**취급품목**

PS, DC, SS, N64, SFC
슈퍼 알라딘보이, 미니컴보이 칼라
네오지오 포켓 칼라, 언더스완, 네오지오
FX, 네오 CD, 듀오…

※ PS용 비디오 카트리지 특가판매

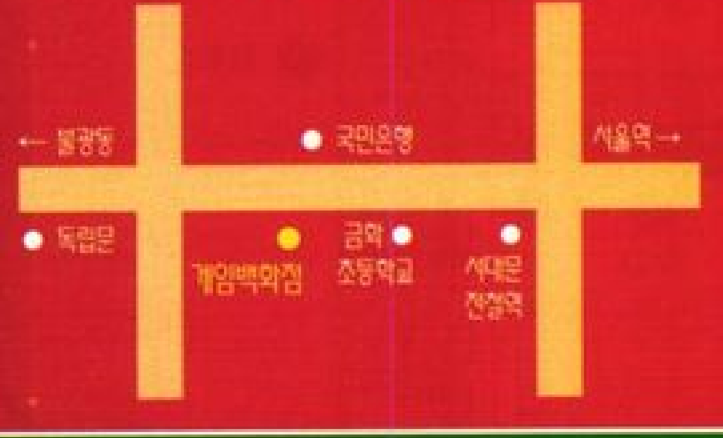
## 개업 및 폐업 상담 환영

### 게임백화점 (서대문점)

**TEL (02)393-2463**

주소: (120-050) 서울시 서대문구 냉천동 197번지

- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212

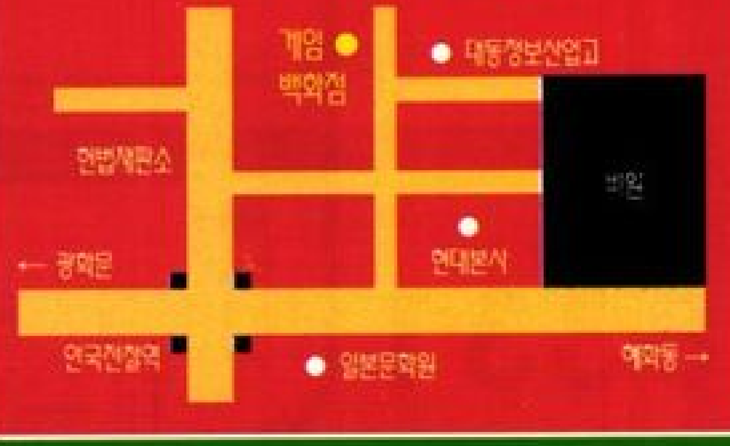



### 게임백화점 (종로점)

**TEL (02)765-4661**

주소: (110-270) 서울시 종로구 계동 73-6번지

- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 812-21-0574-796
  우체국: 012849-0108410

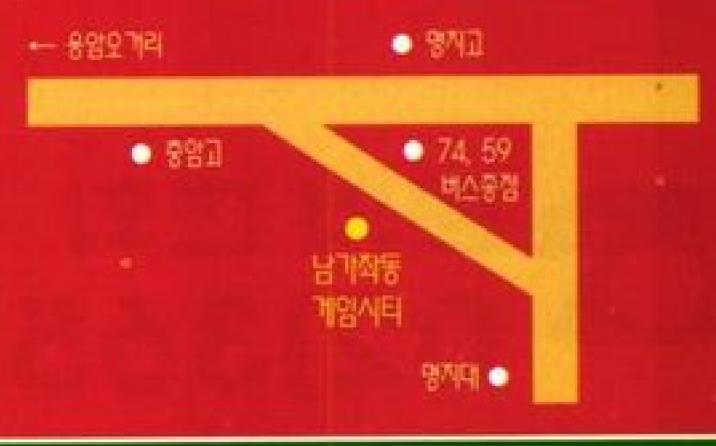



### 남가좌동 게임시티 (명지대점)

**TEL (02)375-0623**

주소: (120-122) 서울시 서대문구 남가좌2동 3-2번지

- 예금주: 이현숙
- 계좌번호 중소기업은행: 202-014322-03-011
  우체국: 013-623-0047147-12





아현동

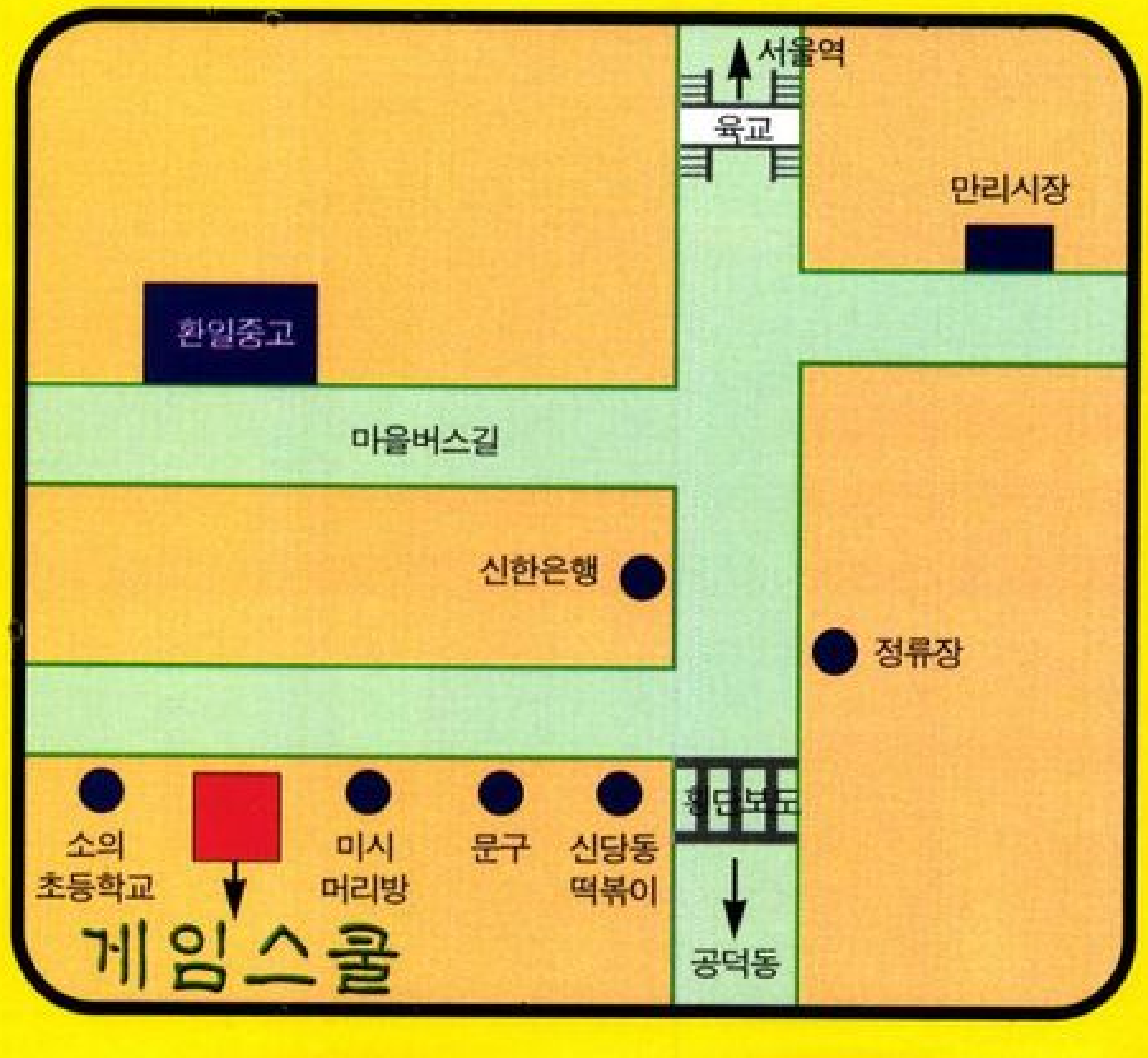
# 게임스쿨

※ 저렴한 가격, 최상의 품질과 서비스…



- 게임기 전품목 최저가 판매
  PS, SS, DC, N64,게임 S/W, 패밀리 게임기
- 중고 게임기 고가 매입, 저가 판매
- 애니메이션 CD 저가판매
- 최신 신제품 신속지원

## 통신판매
## 신규 개업 상담




문의 전화
02)365-8331

## 식을 줄 모르는 「비트매니아」의 인기



비트매니아 팬이라면 놓칠 수 없는 아이템, '비트매니아 포켓 2'를 통신판매하고 있는 동인 홈페이지(http://beatmania.cjb.net/)

DJ 시뮬레이션 게임 「비트매니아」의 인기가 식을 줄 모르고 계속되고 있다. 원조격인 아케이드에서는 물론, 뒤이어 등장한 PS용, 그리고 동인들이 제작한 PC용 소프트웨어 'BM 98'에 이르기까지 계속해서 팬을 확보해 가고 있는 상태. 최근에는 언제라도 가지고 다니며 즐길 수 있는 '포켓 비트매니아'와 게임보이용 '비트매니아 GB'가 발매됨에 따라, '때와 장소를 가리지 않는' 게임으로 자리잡아가고 있다.

이러한 게임의 인기를 대변하기라도 하듯, 국내의 '비트매니아'들도 웹이나 통신상에 비트매니아에 관한 공간을 만들어 게임의 테크닉에 관한 정보나 게임에 수록된 곡의 MP3 파일, MIDI파일을 공유하고 있다.

한편 어느 인터넷 홈페이지에서는 3월 25일 발매된 '비트매니아 포켓 2'를 통신판매하고 있어 눈길을 끈다. 홈페이지에서 판매하고 있는 '비트매니아 포켓 2'는 원가에 비해 다소 비싼 가격이지만 일본 현지에서도 구하기 힘든 아이템임을 감안하면 매니아들에게는 놓칠 수 없는 기회일지도?

## N64용 「닌텐도 올스타 대난투~」 곧 국내 상륙




용산총판이 닌텐도의 N64용 대전액션 게임 「닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈」를 4월 20일 경 국내에 정식 수입 · 유통한다고 25일 밝혔다. 이 게임은 지난 1월 21일 일본에서 발매되어 모든 유저층으로부터 좋은 반응을 얻고 있는 소프트로 닌텐도의 간판 캐릭터가 총출동해 펼치는 전혀 새로운 형식의 대전액션 게임이다. 게다가 온 가족이 함께 즐길 수 있는 다인용 게임이라는 점에서 더욱 인기를 끌고 있다. 한편 국내에 정식 수입되는 이 게임은 일본판이 아닌 영문판으로 가격은 9만 5천원 선으로 예상하고 있다. 그 외에도 「마리오 파티」, 「초 스노보 키즈」등의 N64용 신작 소프트를 가까운 시일 내에 정식 수입하기 위해 준비중이라고 관계자는 밝히고 있다.

## 무료로 배포되는 '정품게임' 시대 도래

최근 '영화'에 자주 등장하는 '상업성 이미지 광고'가 국내 PC게임에도 등장, 정품게임이 무료로 배포되는 시대가 도래하고 있다. 현대세가게임스쿨 1기 졸업생들로 구성된 PC게임 개발사 휴나소프트(Huna soft-대표 : 박재훈/박용석)가 현재 개발 중인 추리 어드벤처 장르의 PC게임을 '무료로 배포한다'는 전제하에 기업들의 상업성 광고를 받고 있다고 11일 밝혔다.

휴나소프트는 현재 오토바이 메이커인 (주)대림으로부터 좋은 반응과 함께 게임중에 등장하는 주인공의 오토바이를 대림의 것으로 하는 등의 계약을 추진 중이며, 타 업종의 광고 스폰서도 모집 중에 있다.

휴나소프트는 "무료배포라고 해서 결코 작품성이 떨어지지 않으며, 이번 프로젝트가 성공하면 더욱 완벽한 게임을 만들 수 있을 것"으로 확신하고 있다.

☎ 문의 : (02) 3461-1894

## 국산 SRPG가 비디오게임기로 등장 예정

국내의 신생 게임업체가 만드는 게임이 비디오 게임기로 등장할 전망이다. (주)리딩엣지(대표:조석현)에서 개발, 출시를 눈앞에 두고 있는 '타르마니안 택틱스'는 강력한 리얼타임 3D엔진으로 국내 RPG 사상 최초로 캐릭터의 자유로운 확대, 축소와 전투맵 회전이 가능한 턴제 SRPG 게임.

리딩엣지에서는 이 게임의 후속작을 일본의 메이저급 게임 유통사인 A사와의 업무 협약으로 99년 중 비디오게임 버전으로 개발, 국내와 일본시장에서 동시에 출시할 예정이다. 비디오 게임기 중 어떤 플렛폼으로 개발될 지는 아직 미정인 상태이나, 리딩엣지 측에서는 장래성이 있는 세가의 드림캐스트로 개발할 것을 강력히 희망하고 있다.

또한, (주)리딩엣지는 한국 내 게임산업의 핵으로 떠오르고 있는 게임방 공략을 위한 실시간 전략시뮬레이션 게임인 '리얼삼국지(가제)' 개발에도 힘을 쏟고 있다.



## ARC용 「뉴 히든캐치」, 3월의 우수게임 선정

문화관광부는 「'99 이달의 우수게임」 3월 수상작품 중, 업소용 게임에 뉴 히든캐치((주)이오리스 제작, 대표 : 박태영)를 선정 · 발표했다.

업소용 게임 뉴 히든캐치는 빨강이와 파랑이가 세계 각국에 숨어있는 바이러스를 찾아서 여행하는 스토리로, 두개의 그림에서 서로 다른 부분을 빠른 시간 안에 찾는 아케이드 게임으로 기술적 측면에서 크게 우수하지는 않으나 게임은 재미있어야 한다는 오락성 측면에서 뛰어난 점이 인정되어 유럽, 중국 등에서도 3억 원 상당의 수출이 이루어졌다. 한편 이 달에는 업소용 게임 부문에 뉴히든캐치와 함께 이종우 화백이 그린 그림 속에서 숨은 그림을 찾는 게임인 연성전자의 「써치아이」도 출품됐다.

☎ 문의 : 문화관광부 (02) 636-8144(331)



## '비디오물 판매 · 대여 · 감상실' 영업시간 제한 폐지

문화관광부는 정부의 풍속영업 규제개혁 방안에 따라 비디오물 감상실, 비디오물 판매 · 대여업소 영업시간이 99년 3월 20일부터 완전 자유화된다고 지난 17일 발표했다.

문화관광부는 지난해 규제개혁위원회에서 결정한 사항을 반영, 현재 오전 9시부터 오후 12시까지로 되어 있는 비디오물 판매 · 대여 · 감상업소의 영업시간 제한을 폐지하기 위해 음반및비디오물에관한법률 시행규칙을 개정하고 3월 20일 고시했다. 한편 게임장과 게임방의 영업시간은 지난 10일의 음비법 시행령 공청회를 통해 18세 미만은 기존과 같은 22시까지로 제한하되, 18세 이상의 성인은 22시 이후에도 출입이 가능하도록 했다.

문화관광부는 영업시간 제한폐지에 따라 예상되는 청소년 탈선 등의 부작용을 최소화하기 위해 경찰청과 시 · 도 등 지자체와 긴밀히 협조, 단속활동을 강화하는 한편, 한국비디오물감상실업협회, 한국영상음반유통업협회로 하여금 자율적인 정화노력을 기울이도록 행정지도를 해 나갈 계획이다.

## 서울애니메이션 센터, 5월 개관!



서울시가 애니메이션을 21세기의 경쟁력 있는 서울형 산업으로 육성하기 위해 종합지원체제로 운영할 서울애니메이션센터(SAC)를 오는 5월 초 개관한다고 밝혔다.

서울시는 56억 원을 들여 서울 중구 예장동에 대지 1807.5평, 건평1456.5평의 건물을 매입(구 KBS라디오 방송국), 개 · 보수해 비즈니스지원실, 정보실, 교육실, 창작지원실 등을 마련한데 이어 올해 약 16억 8671만원의 예산을 추가로 투입, 시설을 확충할 예정이다.

서울애니메이션센터의 주요한 기능으로서는 ①국제 애니메이션 정보의 총괄적 집적, ②애니메이션작품의 주기적 상영, ③차별적인 기획의 전시장 운영, ④공용 기기의 임대 및 관리, ⑤창업보육실의 운영과 애니메이션 단편 영화제, ⑥보다 실질적인 애니메이션 전문교육 프로그램의 개발과 적용, ⑦산학협동 프로젝트의 진행 등을 들 수 있다.

또한 이 센터는 서울시가 작년 6월 중소기업의 많은 문제점을 종합적으로 지원하기 위해 만든 서울산업진흥재단에 위탁 운영되며 5월 3일에서 21일까지 센터개관기념 행사(SAC)가 열릴 예정이다.

☎ 문의전화 : (02) 3455-8350

## '99 서울국제컴퓨터문화축제 개최

서울시는 MBC 문화방송과 공동으로 컴퓨터가 주는 모든 즐거움을 테마로 한 99 서울국제컴퓨터문화축제('99SICOM)를 7월 24일부터 29일까지 6일간 COEX 태평양관에서 개최할 예정이다.

특히 '99SICOM의 특별기획관인 '기업관'에는 컴퓨터를 일상적 도구가 아닌 하나의 독립된 문화의 매개체로서 이루어지는 「신나는 게임세상으로」, 「애니메이션 속으로」, 「놀라운 컴퓨터세계로」, 「쉬워요! 컴퓨터」, 「인터넷으로의 여행」이라는 5가지의 테마를 중심으로 운영될 예정이며, 현재 참가업체의 신청을 받고 있다.

## 정통부, 게임에 활용 가능한 3차원 모델 디지털화 사업 착수

정보통신부는 지난 달 말부터 93억 원을 들여, 게임을 비롯한 각종 영상자료 디지털화 등 99년도 정보화근로사업을 벌이고 있다. 영상자료 디지털화 사업은 게임과 애니메이션, 교육용 타이틀 등에 활용도가 높고 해외 수출 가능성이 큰 국내 문화재와 사이버 캐릭터 등 3차원 모델 8천여 건을 연말까지 제작하게 된다. 정통부는 또 정보통신 관련 DB 구축사업도 추진 중에 있다. 참여 희망자는 한국소프트웨어진흥협회(02-3469-1441)로 연락하면 된다.

## 사이버 가수 '아담'이 돌아왔다!!




지난 1998년 3월, 1집 앨범 「Genesis」로 많은 이들의 관심을 모았던 국내 최초의 사이버 가수 '아담', 그가 2집 앨범 「Exodus」를 들고 3월 말 드디어 팬들 앞에 나섰다.

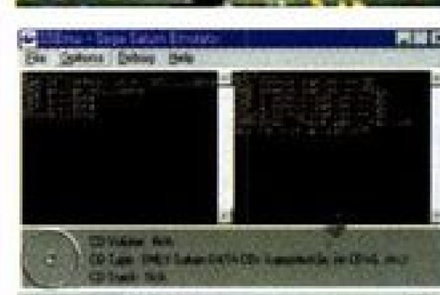
총 10곡이 수록된 이번 2집 앨범은 전체적으로 1집에 비해 더욱 부드러워진 느낌의 가사와 성숙한 아담의 보컬을 느낄 수 있는 곡들로 꾸며져 있다. 1집과 마찬가지로 크게 다섯 부분으로 구성되어 있는 CD-ROM에는 아담의 다양한 사진들과 인사말, 그리고 세상에 나온 후 지난 1년간 아담의 살아온 이야기들이 담겨 있다. 또한 그뿐 아니라 아담의 팬들이 보내온 팬레터들과 그에 대한 아담의 답장, 그리고 아담이 직접 지은 시 등이 들어 있어 일반 음악 CD에서는 느낄 수 없는 새로움을 경험할 수 있을 것이라고 한다.

### 세가와 SNK 에뮬레이터, 국내 상용화 움직임

세가와 SNK가 자사의 에뮬레이터 게임에 대한 국내 상용화를 추진하고 있어, 국내 통신 업계가 촉각을 곤두세우고 있다. SNK의 에뮬레이터 게임의 경우, 국내 모 업체가 SNK로부터 「KOF」 시리즈, 「아랑전설」 시리즈, 「사무라이」 시리즈 등의 게임에 대해 라이선스 계약을 맺고, 상용화를 추진하고 있어, 지금까지 출시된 '에뮬레이터'는 인정하겠지만 이제부터 출시되는 SNK의 게임에 대해서는 공진협의 심의가 나지 않는다고 한다.

세가 또한 지난 달 나우누리를 비롯한 국내 유명 BBS에 세가 에뮬레이터 게임을 모두 지워줄 것을 요구했다. 이에 대해 각종 인포샵과 COMGO, PGF 등 에뮬레이터 동호회에서도 민감한 반응을 보이며, 세가의 게임을 지우고 있는 추세. 에뮬레이터에 가장 우호적이었던 세가가 이렇듯 에뮬레이터에 적극적인 관심을 보이는 것은 공식적인 발표는 없었지만 드림캐스트에서 작동한다는 새턴 에뮬레이터 「SatCast(3300엔)」 등을 통해 드림캐스트의 라인업을 늘일 수 있는 등 자사의 게임기와 게임을 이용할 수 있다는 점에서 사업성을 발견한 때문인 것으로 해석된다. 일본 게임 제작사의 자사 게임에 대한 에뮬레이터의 상용화 움직임은 음지에서만 거론됐던 법적 문제를 양지로 끌어내는 계기가 됐다는 평이며, 앞으로 타 회사에서도 이러한 움직임은 계속될 것으로 보인다. 따라서 이제, 에뮬레이터 게임도 MP3와 같이 롬팩 파일 하나 하나에 가격이 매겨지는 시대가 올 것으로 전망된다.





○ KOF 시리즈
○ SSEmu 메뉴화면

## 「SNK VS CAPCOM」 꿈의 대결 실현!!




「동경 게임쇼'99春」의 두 번째 날인 3월 20일 게이머들의 눈이 번쩍 뜨일만한 뉴스가 공개되었다. 이미 이전부터 인터넷 등을 통해 일부 매니아들에게는 조금 공개된 사실이기는 하지만 꿈의 대전 게임이라고 할 수 있는 「SNK VS CAPCOM」이 전격 발표된 것이다. 이날 발표회는 동경 게임쇼의 SNK부스에서 개최되었으며 캡콤의 주요 인사와 SNK의 상품개발 본부 제2개발 본부장 등이 참석한 가운데 대담형식으로 진행되었다.

이날 발표에 따르면 우선 「SNK VS CAPCOM」은 올 여름에 「카드배틀」 게임으로 발매된 후 올 겨울에 「격투 게임」으로 발매될 예정이다. 이 두 소프트에 대해서 캡콤과 SNK는 자사의 '모든 캐릭터를 등장시킨다'라며 의욕을 보였다. 다만 이 「꿈의 실현」이란 것도 이제 막 결정된 상태로 아직 세부적인 사항이나 게임 화면은 전혀 발표되지 않았다. 과연 이 '꿈의 실현'이 얼마나 현실로 다가 올 수 있을 지 벌써부터 많은 관심이 모아지고 있다.

## 일렉트로닉스 아츠 스퀘어와 루카스 아츠 전격 제휴!

「인디아나 존스」와 「스타워즈」시리즈 등의 게임과 영화를 통해 세계적으로 널리 알려진, 조지 루카스가 이끄는 게임 회사 루카스 아츠와 일렉트로닉스 아츠 스퀘어가 일본 내에서의 판매 제휴를 발표했다. 우선 그 첫 번째 소프트로는 일본 내 금년 봄에 발매될 예정인 N64, PC용 소프트 「Star Wars Rougue Squadron」과 「Star Wars X-Wing Alliance」의 2개 타이틀을 발매한다.

이번에 맺은 계약은 일본 내에서의 PC와 플레이 스테이션용 게임의 판매 혹은 공동개발을 주 내용으로 하는 것으로 계약 기간은 2년간. 이미 수많은 히트작을 내놓았던 두 회사이니 만큼 앞으로의 작품이 어느 정도의 퀄리티를 가지게 될 것인지가 상당히 관심이 모아지는 부분이다. 또한 올해에는 스타워즈의 최신작인 극장용 「Star Wars Episode Ⅰ」도 개봉될 예정이고 이 영화를 바탕으로 한 게임도 가까운 시일 내에 발표, 영화개봉 시기에는 발매될 예정이다.



## 댄스댄스 레볼루션 미니 게임기!




휴대용 「비트 매니아 포켓」에 이어 드디어 휴대용 「댄스댄스 레볼루션」이 발매될 예정이다. 조작판넬을 손으로 눌러서 손끝의 스텝으로 댄스댄스! 이어폰 잭도 포함되고, 볼륨 조절 기능도 있다. 작아도 플레이 이미지는 아케이드 판 그대로이다.

현재 이 휴대용 「댄스댄스 레볼루션」의 발매예정은 오는 7월로 예정되어 있으며 일본내 판매가격은 「비트 매니아 포켓」과 같은 2,980엔이 될 전망이다.

## 최고의 PS 에뮬 '블림!', 4월 8일 정식 발매




이것이 '블림!'으로 돌린 「블러디 로어」!!

PC에서 PS용 소프트가 돌아간다면 당신은 믿을 수 있겠는가? 바로 이것을 가능하게 해주는 것이 바로 블림!(BLEEM!)이다. '블림!'은 현재 국내 통신가에서도 화제를 낳고 있는 PS용 에뮬레이터. '블림!'의 제작자는 정품 소프트웨어만을 돌리기 위해 만들었다고는 하지만 물론 복사 CD도 돌아간다.

한편 '블림!'을 돌리기 위한 최소 사양은 펜티엄 166, 램 16메가, 16비트 이상의 그래픽 카드, 2배속 CD-ROM, 사운드 블래스터나 호환 그래픽 카드, 그리고 1메가 이상의 하드디스크로 비교적 낮은 사양에서도 무리 없이 돌아간다는 것이 '블림!'의 가장 큰 장점이다. 또한 블림은 윈도에 최적화된 프로그램이기 때문에 WIN95나 WIN 98에서는 확실하게 돌아가며, Direct X 6.00도 반드시 필요하다. 현재 '블림!'은 기능 사용에 제약이 있는 체험판이 각 통신상에 등록되어 있으며, 4월 8일 정식으로 발매될 예정으로 해외 정식 판매가격은 $39.95이다.

### 동경 오모차(장난감) 쇼 개최

지난 3월 19에서 21일 3일. 이 기간은 동경 게임쇼와 맞물리는 기간으로 대부분의 게이머들은 동경 게임쇼에 온 정신이 빼앗겼지만 동경 게임쇼만 아니라면 게이머들의 관심을 끌기에 충분한 이벤트인 동경 오모차 쇼가 개최된 기간이기도 했다. 이번 동경 오모차 쇼는 3월 19일에서 21일 3일간 동경 빅사이트에서 개최되었으며 타카라와 토미, 반다이 등 유명 게임 제작사도 다수 참여해 「FFⅧ」의 캐릭터 상품을 필두로 자사의 캐릭터 관련 상품을 전시. 많은 관심을 모았다.







## 네오지오 포켓 컬러의 빅 뉴스 속속 발표!

국내에서도 이미 동시 발매된 SNK의 네오지오 포켓 컬러. 이 네오지오 포켓 컬러에 새로운 뉴스들이 속속 발표되고 있다. 우선은 파트너 소프트웨어 제작사의 발표로 무엇보다 타이토의 라이센스 협력(소프트의 권리를 SNK에 제공한다)이 결정된 것이다. 따라서 「전차로 GO! 2」를 네오지오 포켓 컬러용으로도 즐길 수 있게 된 것이다.

한편 라이센스 기업으로 참여하고 있던 세가가 파트너 기업으로 참여하게 되었음을 발표하였다. 이로서 소프트의 라이센스를 제공하는 것만이 아니라, 세가가 네오지오 포켓 컬러의 소프트를 개발할 수 있게 된 것이다. 이 계약으로 세가는 여러 가지 소프트를 네오지오 포켓 컬러용으로 개발할 것임을 발표 많은 팬들의 관심을 집중시키고 있다.

현재 휴대용 게임계를 석권하고 있는 닌텐도와 후반주자인 네오지오 포켓 컬러, 원더스완의 치열한 경쟁이 이제 곧 시작될 듯하다.

**새롭게 발표된 네오지오 포켓 컬러 대응 소프트**

| 메이커명 | 소프트 | 장르 | 비고 |
|---|---|---|---|
| 타이토 | 전차로 GO! 2(가) | 시뮬레이션 | 라이센스 협력 |
| 몽공방 | SNK걸즈 파이터(가) | 액션 | |
| 미첼 | 퍼즈루프(가) | 퍼즐 | |
| 저팬 비스텍 | 사커 데이터 베이스 시뮬레이션(가)<br>뽀빠이&베티 카 돈 라이드(가) | 스포츠<br>액션 | |
| 포스 커뮤니케이션 | 파칭코 실기 시뮬레이션 Vol.1(가)<br>파칭코 실기 시뮬레이션 Vol.2(가) | 시뮬레이션<br>시뮬레이션 | |
| TYO | 타이틀 미정 | 미정 | |

## E3쇼 '99, 5월 13일 개막

명실상부한 세계 최대의 게임쇼인 E3(Electronic Entertainment Expo)가 오는 5월 13일부터 15일까지 미국 로스엔젤리스의 컨벤션 센터에서 개최된다. 올해로 5회째를 맞이하는 이번 E3에서는 전세계 400여개의 게임관련 업체들이 참가하여 1,600여개 이상의 게임관련 제품들을 선보일 예정이다.

또한 전시회 개막에 앞서 12일부터 14일까지는 컨퍼런스와 워크샵 등의 공식적인 행사가 열릴 예정이다. 한편 이번 E3쇼에 대한 보다 자세한 정보는 인터넷 E3 홈페이지(www.E3expo.com)를 통해 알아볼 수 있다.



홈페이지에서도 많은 정보를 얻을 수 있다

## 「To Heart」 피규어 발매!

지난 3월 25일 PS용 게임으로 발매되었으며 오는 4월 1일부터 일본내 TV 애니메이션의 방영도 시작되는 「To Heart」. 내용 중 등장하는 내성적인 소녀 히메가와 코토네(사진 오른쪽)와 쾌활한 일본계 혼혈 유학생 미아우치 레미(사진 왼쪽)의 피규어 인형(1/8 스케일)이 발매될 예정이다. 특히 이번 발매에는 초회한정판으로 오리지널 핀즈가 포함되어 있으며 가격은 각각 6,800엔으로 결정되었다.

한편 「To Heart」의 피규어 인형은 앞으로도 계속 발매될 예정으로 현재 그녀들의 성격이 잘 드러나는 포즈가 고안되고 있는 것으로 알려 졌다.




색상은 2가지로 파랑, 투명그린

## '드래곤 퀘스트 아루쿤데스2' 등장!

에닉스의 만보계 휴대게임인 '드래곤 퀘스트 아루쿤데스'의 최신작 '드래곤 퀘스트 아루쿤데스2, 그리고 행운을…'이 발매됐다. 이번 '2'에는 알 슬라임과 폭탄바위 등 기존의 '아루쿤데스'에서는 등장하지 않았던 캐릭터들이 등장하게 되며 그 외에 아이템도 대폭 증가되어 보다 큰 즐거움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

## 닌텐도가 움직였다!!
## DVD 전용 새로운 하드 발표!

닌텐도 팬들에게 엄청난 뉴스가 공개되었다. 닌텐도가 닌텐도 64에 이어 닌텐도 64 디스크 드라이브 이외의 차세대 머신을 개발중이라는 발표가 그것으로 차세대 플레이 스테이션 발표에 이은 충격적 발표이다.

사실 닌텐도의 새로운 하드웨어에 관한 소문은 그 동안 계속 게임 소식통들 사이에 설왕설래해 왔던 것으로 첫 번째 공식적인 닌텐도의 차세대 머신에 대한 정보는 3월 1일~5일에 걸쳐 이탈리아의 소렌토에서 열린 해외 닌텐도 관련 회사와 서드 파티간의 발표회에서 밝혀졌다. 이 발표회에서 닌텐도의 새로운 하드웨어에 관한 발언을 한 사람은 NOA(닌텐도 오브 아메리카)의 하워드 링컨 회장으로, 닌텐도 64와 게임보이의 앞으로의 전망에 대해 이야기함과 동시에 차세대 머신의 존재를 밝힌 것이다..

한편 링컨 회장은, 차세대 머신은 닌텐도 64의 개발을 맡고 있는 실리콘 그래픽스사에서 독립한 'Art-X'라는 팀을 중심으로 개발될 예정이며 머신 성능은 PS 2와 거의 동등하거나 그 이상의 것이 될 것이라고 밝히고, 99년 12월경에는 소프트 개발자들을 상대로 자세한 발표를 할 것이라고 말했다.

그리고 닌텐도의 차세대 머신에는 ROM 카트릿지 이외의 다른 매체가 사용된다는 것이 판명되었다. 닌텐도는 지금까지 패미컴의 디스크 시스템을 제외하고, 전부 ROM 카트릿지를 사용해 왔던 전례에 비추어 볼 때 이번 결정은 상당히 파격적인 것이다. 하지만 과연 차세대 머신에는 어떤 매체가 사용될 것인지는 아직 불분명한 상태. 그러나 유럽 현지에서는 PS 2와 똑같은 DVD-ROM을 사용할 것으로 예상하고 있으며 닌텐도 측은 새로운 하드를 개발중이라는 것 이외에는 아무 것도 공개하지 않았다. 과연 어떤 하드웨어가 등장할 것인가?


과연 N64의 운명은…

# POWER 알림방




## 성룡의 빅타임

액션 / 고등학생이상 관람가 / 극장 개봉작 / 골든 하베스트 제작

「러시아워」로 헐리웃을 점령한 아시아의 액션황제 성룡은 그 열기가 채 가시기도 전에 모국인 홍콩으로 돌아와 새로운 작품, 「빅타임」을 제작했다. 빅타임은 한 마디로 영화배우 성룡의 모든 것을 보여주는 작품. 이 영화에서 성룡은 홍콩의 화려한 도시와 아름다운 타이완 해변을 무대로 그만의 트레이드마크인 트릭 없는 실감 액션은 물론, 초창기 영화에서 보여주던 코믹함과 인간적인 친근감이 물신 묻어나는 원숙한 연기까지 훌륭히 해낸다.



극중에서 성룡은 경찰이나 첩보경찰이 아닌 주식투자가이자, 스카이다이빙, 카레이스, 모터레이스 등을 즐기는 돈 많은 플레이보이로 등장하는데 이러한 캐릭터는 액션 일변도의 스타일에서 한 단계 진일보, 관객에게 다양한 오락적 재미를 제공한다.

● 영성프로덕션

## 킬러콘돔



공포 코미디 / 연소자 관람불가 / 극장개봉작

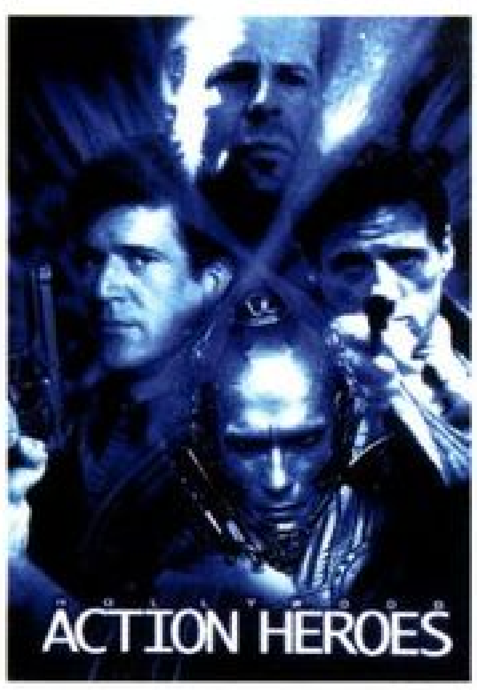
「킬러콘돔」은 베를린 영화제 공식 선정 작품일 뿐만 아니라, 제 1회 서울 퀴어 영화제에 출품되어 화제를 모았던 작품으로 독특한 소재와 제작진의 유명세로 영화전문잡지 「씨네 21」을 비롯한 매스컴의 격찬을 받은 작품이다. 이 밖에도 올덴버그 국제영화제, 로테르담 국제영화제 등 다수의 영화제에 출품되어 독특한 풍자 코미디의 진수를 선보인 이 영화는 공포 코미디라는 장르답게 다소 그로테스크하면서 묘하게 웃음을 자아내게 한다. 살아 꿈틀거리는, 성난 이빨 달린 킬러 콘돔이라는 독특한 소재가 극적 재미를 전하여 살인 콘돔의 행적을 추적하는 게이 형사의 좌충우돌식 수사와 살인콘돔이 벌이는 엽기적인 살인, 공포, 블랙유머가 가득한 풍자가 뒤얽히며 영화는 숨가쁘게 전개된다.

● 영성프로덕션

## 헐리웃 액션 히어로

액션 기획물 / 중가

헐리웃 최고의 액션스타, 신화적 액션의 대명사, 몸을 가리지 않는 프로정신의 만능 엔터테이너 4인방, 아놀드 슈왈제네거, 실베스터 스탤론, 멜 깁슨, 블루스 윌리스. 그들의 주요 출연작들 중 헐리웃 액션사에 길이 남을 만큼 화제를 모았던 액션 명장면 만을 편집, 재구성하여 극영화 한편에 못지 않은 액션의 묘미와 볼거리를 제공하는 작품-액션 히어로! 스타들의 액션신 퍼레이드 사이사이 스타들과 유명감독들의 인터뷰 장면도 곁들여진다.




● 영성프로덕션




## 사랑하고 싶은 그녀

원제 : The Other Sister / 제작사 : 터치스톤 픽쳐스

「귀여운 여인」으로 빅히트를 기록한 로맨틱 코미디의 거장 '게리마샬'이 감독하고 「케이프 피어」의 줄리엣 루이스, 「라이언 일병 구하기」의 지오바니 리비시가 주연한 「사랑하고 싶은 그녀」가 첫 선을 보인다. 블루스 같은 여자인 '칼라'와 행진곡 같은 남자인 '대니'가 펼치는 너무나도 특별한 사랑이 경쾌하고도 상큼한 로맨틱 퍼레이드 분위기로 연출된 이번 작품은 게리마샬의 「귀여운 여인」 제작진이 대부분 다시 모여 만들었으며, 게리마샬의 따뜻하고도 훈훈한 감동과 유머가 멜론향 같이 달콤한 즐거움을 선사할 것이다. 칼라는 첫 경험을 꼭 추수감사절에 해야한다고 고집하는 24살 아름다운 여자이며 세상에서 섹스를 처음 발명한 사람이 '마돈나'라고 믿을 만큼 순수하다. 또한 그녀는 얼굴화장을 반쪽만 할만큼 엉뚱하기도 하며, 영화 졸업처럼 드라마틱한 사랑을 꿈꾸는 도전적인 여자이기도 하다. 그런 그녀가 로미오 같은 남자를 만나 사랑의 열병을 앓으면서 새로운 인생에 대한 꿈을 펼치게 된다.




☎ 문의 : 브에나비스터 (02) 527-1497

## 인생은 아름다워

원제 : Life Is Beautiful / 장르 : 드라마 / 감독 : 로베르토 베니니

「인생은 아름다워」는 올해 아카데미에서 최우수 작품상, 감독상을 포함하여 무려 일곱개 부문에 후보로 지명됐다. 또 1998년 깐느 영화제에서는 그랑프리(심사위원 특별대상)를 수상하였으며 그 후로 30여 개의 국제 영화제에서 작품상을 비롯하여 중요한 상을 휩쓸었다. 아울러 70여 개의 주요 언론이 이 영화를 올해 최고의 작품 중 한편이라고 평가했다. 이탈리아에서 파시즘이 맹위를 떨치던 1939년을 배경으로 시작되는 로베르토 베니니 감독 각본, 주연의 이 영화는 사랑과 비극이라는 극단적인 대립의 주제를 결코 가볍지도 무겁지도 않게 조명하였으며 아울러 찰리 채플린 식의 웃음의 철학을 진지하게 보여준다.

☎ 문의 : (02) 527-0260

## 퀴즈 정답자 발표!!



지난 달 '알림방' 코너에 게재되었던 퀴즈의 정답자 명단입니다. 당첨된 분께는 덕의물산의 국산 '부킹' 게임기 「워키부키」를 우송해드립니다. 당첨된 분은 귀찮더라도 알림방 담당자에게 확인전화(3142-6845)를 해주시기 바랍니다(확실한 우송을 위해).




## 시스템 충돌 해결과 예방 (IRQ, DMA, I/O, 2nd Edition)

Jim Aspinwall Wall 지음 / 264쪽 / 11,000원




「시스템 충돌 해결과 예방」은 오랜 동안 PC 사용자들을 괴롭혀 온 하드웨어 에러의 대명사 IRQ, DMA, I/O에 대해 명쾌하게 궁금증을 풀어주는 첫 번째 책이 될 것이다.

저자의 오랜 경험을 통해 쉬운 설명으로 초보자들을 이해시키고 있으며 다양한 시스템 환경을 예로 들어 여러 가지 시스템충돌 사례를 다루고 있다. 그뿐 아니라, 플러그 앤 플레이에 대한 내용도 심도 있게 다루면서, 플러그 앤 플레이 기술의 허와 실에 대해 알려준다. 이 외에도 데이터 버스의 새로운 기술, 그리고 윈도 레지스트리도 소개된다.

이 책은 하드웨어나 소프트웨어를 설치하기 전, 설치하는 동안, 또는 설치한 후의 적절한 시스템 관리 방법을 제공하며 필요로 하는 시스템 자원을 확보할 수 있도록 해준다. 시스템 내부의 모든 문제들을 해결하는데 필요한 방법들이 바로 이 책에서 알려주고자 하는 것이다.

☎ 문의 : (02) 737-6111

## 영원한 전설 울티마




조성호 지음 / 224P / 12,000원 / 울티마 7편 부록CD-ROM

영원한 전설 울티마는 필드형 롤플레잉 게임의 최고봉으로 평가받는 작품으로, 무려 10여 편의 속편이 만들어져 새롭게 시작하려는 게이머들에게는 역사적인 바탕으로 작용할 작품이다. 이러한 역사적 배경을 알 수 있도록 하기 위해 이 책에서는 주로 게임에 충실하게 단순한 매뉴얼이 아닌 전체적인 스토리라인과 각 편의 의미를 기술했다. 이 책은 매니아들에게는 전 편에 대한 향수를, 초보자들에게는 확실한 안내서가 될 것이며 게임에 대한 이해와 관심을 불러일으킬 것이다. 기존의 게임서들에 비해 화보보다 내용에 많은 관심을 기울였고 본지 및 부록에는 최근의 스크린 샷들도 많이 수록되어 있다.

☎ 문의 : 한국에듀테인 (02) 637-2077

### 축하드립니다

윤정현 / 경남 거제시 신현읍 고현리 98-21
한대기 / 부산시 기장군 기장읍 교리 248번지 태양아파트 3동 303호
서태지 / 대구 수성구 만촌3동 863-21번지
김 진 / 전북 남원시 도통동 500-9번지
정기환 / 경남 진주시 봉래동 1-7번지 5/4반
최준표 / 서울시 양천구 신정6동 목동아파트 1424동 1120호
양연홍 / 서울시 금정구 시흥2동 244-9호
손현민 / 경기도 시흥시 은행동 성원아파트 105동 304호
홍승근 / 서울시 서대문구 남가좌2동 363-9 태경맨션 402호
박지성 / 대전시 동구 성남2동 9/4 166-20번지




## 한국 최초의 테크노 레이브 댄스파티 「MOONSTRUCK99」

테크노'란 신디사이저와 컴퓨터 등을 이용하여 만든 음악으로 전자적 음률을 파생하는 모든 음악으로 정의할 수 있다. 「MOONSTRUCK99」는 국내 최초로 시도되는 테크노 레이브 파티로, 기존 댄스파티가 갖는 향락적인 분위기와는 달리 전자적 비트와 리듬, 그루브가 주는 테크노의 바이브레이션에 몸과 영혼을 밀착시켜 얻는 음악적 몰입상태를 즐기는 것으로, 무아(無我)의 즐거움을 만끽할 수 있는 새로운 개념의 파티이자 문화라고 할 수 있다. MOONSTRUCK99는 또 새로운 세기적 음악의 변화와 진보의 방향성을 가장 정확하게 반영하는 한국 테크노 뮤지션과 DJ들의 페스티벌이다. 이들이 펼치는 테크노 공연과 DJING은 한국의 젊은이들에게 새롭고도 창의적인 중독과 기쁨을 선사할 것이다.



### 행사개요

**성격** : TECHNO DANCE PARTY
**행사명** : MOONSTRUCK 99
**부제** : 평화, 사랑, 결속, 존중(P.L.U.R-Peace/Love/Unity/Respect)
**출연아티스트** : DJ 달파란(DALPALAN), DJ(PREPPY), DJ CHI, 트랜지스터 헤드(TRANSISTOR HEAD), 데이트리퍼(DAYTRIPPER)
**주최 및 주관** : 펌프기록(PUMP GIROK)
**후원** : 월간 페이퍼, KM TV, 하이텔 테크노 동호회 21CG
**일시** : 1회) 1999년 4월 3일(토) PM10:00-AM04:00
2회) 199년 4월 10일(토) PM10:00-AM04:00
**장소** : 압구정동, 타임 투 락(TIME TO ROCK)-544-9717
☎ **문의** : 펌프기록 (02)323-1982

## 휴대용 MP3 플레이어, MP맨(MP-F20)




MP-F20은 저장매체로 32MB의 플래시메모리와 함께 스마트미디어카드를 옵션으로 착탈하여 사용하며, 테이프나 CD가 필요 없는 신개념의 디지털 오디오 플레이어다. MP-F20은 손바닥만한 사이즈에 초경량 휴대형 MP3 플레이어로서, 장소에 상관없이 어느 곳에서나 MPEG1 Layer3(MP3) 기술을 이용한 최상의 사운드를 즐길 수 있으며, 패러럴 케이블(25 to 18핀)을 PC와 직접 연결하여 PC로부터 원하는 곡만 다운로드하여 즐길 수 있다.

MP-F20은 테이프나 CD를 갈아 끼우는 구동 장치가 필요 없어 고장 없이 반영구적으로 사용할 수 있는 것이 특징이며, 어학 테이프나 뉴스방송 등을 MP3파일로 인코딩하여 외국어 학습용으로 사용할 수 있는 것이 특징이다.

☎ 문의 : MPMan 고객지원센터 080-567-3131

## (주)리딩엣지 조석현 사장과의 인터뷰

# 젊은 도전 앞에는 국내 시장이 좁다!



**이번호 시선집중에서는 PC용 게임 '타르마니안 택틱스'의 출시를 눈앞에 두고 있는 (주)리딩엣지의 R&B센터(연구 개발 센터)의 문을 두드렸다. 자사의 타이틀을 일본의 비디오 게임시장에 선보일 것이라고 하는 (주)리딩엣지의 조석현 사장. 인터뷰를 통해 리딩엣지의 비디오게임 시장 진출 포부를 들어보았다.**

### 리딩엣지는 어떤 회사?

98년 설립이래 채 1년이 안되는 역사를 가지고 있는 (주)리딩엣지는 최근 '타르마니안 택틱스'의 개발마무리 작업에 온 힘을 쏟고 있다.

조석현 사장은 "저희는 다른 국내 게임제작사와는 조금 다릅니다. 다시 말해 '게임이 좋아서'이라는 이유 하나로 이 회사를 이끌어 나가는 것이 아니라는 말이죠. 게임제작을 동호인의 차원이 아닌, 하나의 사업으로 인식하고 체계적으로 육성시켜 나갈 방침입니다"라고 자신의 사업관과 회사의 나아갈 길을 설명했다. 자신들의 팀을 하나의 사업체, 기업으로 인식하고 있는 때문인지, (주)리딩엣지에서는 산학연 프로젝트에도 적극적으로 참여하고 있다.

### 일본 진출에 관하여

독자들이 가장 관심 있어 할 부분은 바로 '어떤 비디오게임기로 어떤 타이틀을 내놓을 것인가?' 하는 문제일 것이다. 이에 관해 조석현 사장은 "현재 일본 모 메이커와 접촉중에 있습니다. 저희 게임을 어느 기종으로 개발할 지는 아직 미정인 상태입니다. 하지만

가능하면 현재 가장 전망이 있는 드림캐스트로 개발하고 싶고, 업무도 그쪽 방향으로 추진중입니다". 처음 이식을 추진한 것은 PC용 '타르마니안 택틱스'였다고 한다. 그러나 PC용이 곧 발매될 것이고, 비디오게임 이식작업에 소요되는 시간을 고려하면 공백이 클 것이 당연한 일이다. 따라서 '뒷북' 소프트를 만들기보다는 '타르마니안 택틱스'의 두번째 작품을 만드는 것이 더 합리적이라는 결론이 내려지게 되었다. 즉, 비디오게임으로 선보일 리딩엣지의 작품은 다름 아닌 '타르마니안 택틱스Ⅱ'인 것이다. '타르마니안 택틱스 Ⅱ'는 4월말인 현재 기획 마무리 단계에 있다고 한다.

체계적인 회사 관리, 그리고 국내 무대에만 국한되지 않는 넓은 시야와 추진력을 가진, 젊은 회사 리딩엣지가 국내 비디오게임 개발 업체의 시효가 될 수 있기를 고대한다.



(주)리딩 엣지.
조석현 대표

## 타르마니안 택틱스



㈜리딩엣지(대표 조석현)의 타르마니안 택틱스(Tarmanian Tactics)는 근래에 보기 드문 Tactical RPG로서 기존의 RPG와는 매우 다른 방식으로 제작되었다. 3월 발매를 앞두고 강력한 Real-Time 3D Engine으로 국내 RPG 사상 최초로 캐릭터의 자유로운 확대, 축소와 전투맵 회전을 무기로 턴 방식의 전략성을 가미한 전략 RPG로 선보일 것이다. 2D 캐릭터를 사용하여 어색한 3D캐릭터의 부조화를 없앴으며 마우스와 단축키를 사용한 편리한 인터페이스 또한 새로운 면이 아닐 수 없다.

비교적 쉬운 난이도로 제작되어 초보자는 물론 기존 RPG 또는 전략 시뮬레이션에 식상한 매니아층에게도 큰 호응을 얻을 것으로 보인다. 기본적으로 3D 하드웨어 가속기를 지원하며 하드웨어 가속시에는 더욱 정교하고 아름다운 그래픽을 즐길 수 있고 하드웨어 가속기가 없는 유저들도 소프트웨어 가속모드를 이용하여 게임을 즐길 수 있다.





타르마니안 택틱스의 국내시장 유통은 중견 게임유통사인 ㈜카마엔터테인먼트에서 공급하고 신규판로 개척을 위해 양사에서 공동마케팅도 준비중이다.

현장취재

이번엔 우리 나라 메이커도 출전했어요!!

# 東京 게임쇼 '99春




지난 1999년 3월 18일에서 20일, 2박 3일간 일본열도를 뜨겁게 달구었던 동경게임쇼'99 春. 더구나 이번 동경게임쇼에서는 일부 우리 나라 게임 메이커들의 참여도 이루어지는 등 보다 우리들의 피부에 와 닿는 느낌이 강했다.

하지만 게임쇼의 주역은 역시 세가의 DC와 소니의 PS!!

자, 그러면 이들의 뜨거운 경연장으로 발길을 돌려보자.

# 스퀘어



이번 쇼에서도 그들의 존재를 유감없이 보여준 스퀘어. 이번 쇼에서 공개된 게임 중 가장 관심이 가는 게임들을 꼽는다면 아마도 거의가 스퀘어의 게임이 아닐까 싶을 정도로 많은 대작들을 공개했다. 우선 기자의 눈에 가장 큰 충격을 준 게임은 바로 「프론트 미션3」였다. 하지만 이외에도 「성검전설 -레전드 오브 마나-」, 「사가 프론티어2」 등 다수의 스퀘어 대작들이 그 중장한 모습을 드러내었다.

## 성검전설 -레전드 오브 마나-

특히 「성검전설 -레전드 오브 마나-」는 그 동안 정보가 전혀 공개되지 않은 상태에서 이번 게임쇼를 통해 그 모습을 처음 드러낸 스퀘어의 초 기대작. 게다가 오는 4월 1일 발매되는 「사가 프론티어2」에 「성검전설 -레전드 오브 마나-」의 체험판이 동봉된다는 정보가 공개되어 「사가 프론티어2」의 기대도를 더욱 높여 주었다.



「프론트 미션3」의 게임 화면이 저 멀리…

## 프론트 미션3

드라마틱 시뮬레이션 · RPG를 추구하는 스퀘어의 「프론트 미션3」 역시 이번 게임쇼를 통해 처음으로 정보가 공개되었다. 여타 스퀘어의 시리즈작에 못지 않은 작품으로 '대작'이라 부르기에 손색이 없다. 게임쇼에서 발표된 정보에 의하면 올 여름 발매될 예정으로 앞으로의 행보에 눈길을 고정시키자.

# 세가



DC의 홍보에 전력을 다하는 세가. 이번 게임쇼에서도 그런 세가의 몸부림(?)은 눈물겹도록 치열했다. 과연 세가는 만년 2등의 자리를 박차고 권좌에 오를 수 있을까? 세가의 부스에서는 사실 어느 정도 소식이 공개된 작품들의 동영상이나 체험 플레이가 주류를 이루었으며 세가 부스를 방문한 모든 방문객에게 'DC 프로모션 비디오'와 '셴무 오리지널 사운드 트랙(싱글)'을 선물하는 물량공세를 퍼부었다.



관람객들의 질문에 답하는 '스즈키 유'



이것이 프리 플레이용 '셴무'의 게임 화면이다

## 셴무

세가의 대표 기대작이라고 하기에 손색이 없는 작품. 이번 게임쇼에서 공개된 수준으로도 충분히 그 기대도를 높이기에 손색이 없었다. 특히 세가는 스즈키 유를 직접 출연시켜 관람객들의 질문에 답하는 '토크 쇼'를 준비하는 정성(?)을 보이기도 했다.

## 더 하우스 오브 더 데드2

이미 독자들은 발매중인 「더 하우스 오브 더 데드2」를 만나 보았겠지만 기자가 게임쇼에서 만나 본 「더 하우스 오브 더 데드2」 역시 DC의 가치를 높여 주기에는 충분했다는 느낌이 들었다.

컷!

세가는 자기의 부스를 찾아오는 모든 관람객들에게 셴무의 오리지널 사운드 트랙을 증정!





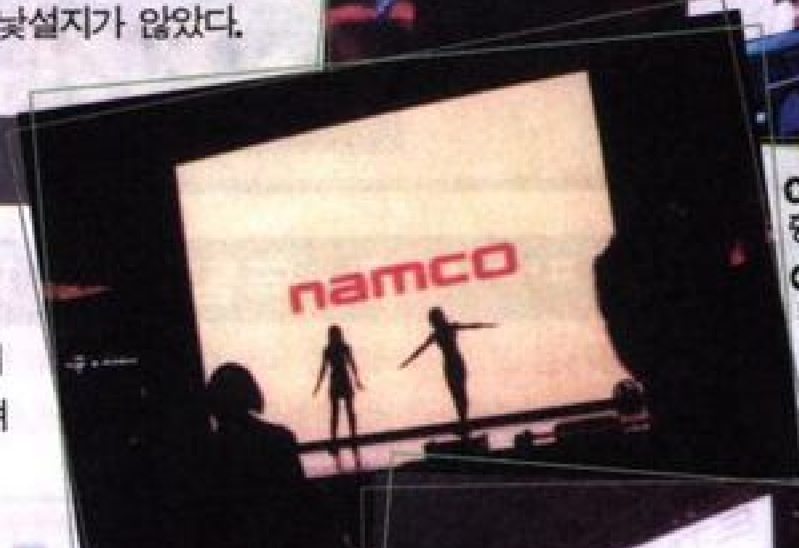
# 남코

이번 게임쇼에서 남코의 작품 중 가장 눈길을 모은 게임은 당연 DC용 「소울칼리버」였다. 「소울칼리버」 자체의 게임성도 물론 뛰어나지만 이 게임이 바로 남코의 DC 참여 1탄이라는 부분이 관심을 집중시키기에 충분했던 것이다. 물론 「에이스 컴뱃3」와 「드래곤 바라」 등의 PS 게임과 남코의 휴대용(?) 체지방계인 「푸쿠푸쿠 에스테」도 심혈을 기울여 전시되었다.

## 소울칼리버

남코의 DC 참여 1탄으로 남코 부스 뿐만 아니라 세가의 부스에도 체험 플레이가 가능한 「소울칼리버」가 전시되었다. 남코와 세가(?), 아직 유저들에게는 낯설은 관계지만 「소울칼리버」의 게임성만은 전혀 낯설지가 않았다.







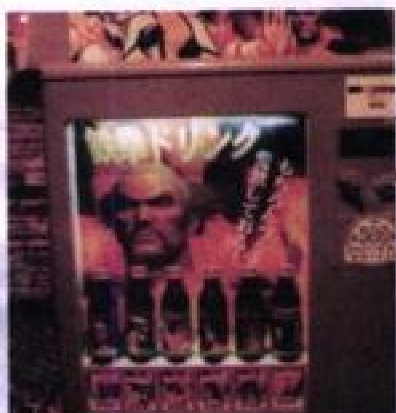
○이것이 체험 플레이 중인 「소울칼리버」

○이것이 「에이스 컴뱃3」 무용단(?)

## 에이스 컴뱃3

남코가 「소울칼리버」를 DC로 발매하면서 유저들은 남코가 PS를 버린 것이 아니냐는 우려의 목소리가 높았지만 바로 이 게임 「에이스 컴뱃3」를 본다면 그런 이야기를 꺼내지 않을 것이다. 현재로서는 5월 27일 발매될 예정이며 CD 2장으로 꾸며질 예정.





컷!

이것이 게임쇼장의 열기를 식혀 준 남코의 철권 드링크. 과연 그 맛은…

# 에닉스

에닉스라면 역시 「드래곤 퀘스트7」. 하지만 예상했던(?)대로 기대할 만큼의 정보는 공개되지 않았다. 다만 「팝픈 탱크스」, 「플래닛 레이커」, 「버스트 어 무브2」 등 다른 게임들의 최신 정보가 공개되었다. 또한 이색적으로 에닉스 부스 내에는 일본인들의 DQ에 대한 사랑과 관심도를 표현하듯 'DQ 신사'가 설치되었으며 DQ에 대한 기대도와 관심을 한껏 표현할 수 없는 DQ낙서판(?)도 제공되었다.

## 팝픈 탱크스

이번에 공개된 에닉스의 「팝픈 탱크스」의 동영상을 게임쇼에서 접한 후 왠지 우리나라의 애니메이션 「녹색전차 해모수」가 연상되었다. 물론 많은 부분 다른 성격을 가지고 있지만 「팝픈 탱크스」의 코믹한 동영상은 게임의 질은 한껏 높여 주기에 틀림 없을 듯하다.



에닉스의 「팝픈 탱크스」 동영상 공개!

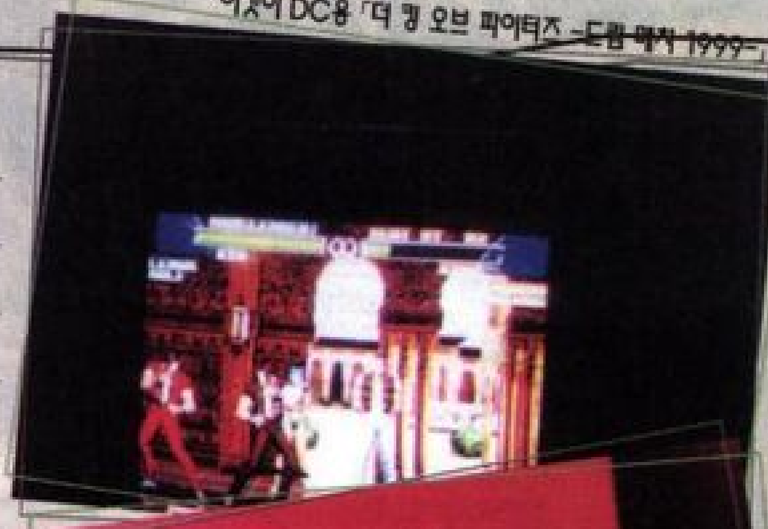


컷!

여기가 DQ낙서판? 나도 적어볼까?

# SNK

이것이 DC용 「더 킹 오브 파이터즈 -드림 매치 1999-」



SNK는 역시 그들의 새로운 하드웨어인 「네오지오 포켓 COLOR」 하드웨어, 소프트웨어의 전시 및 홍보에 가장 비중을 두었다. 하지만 SNK의 DC 참여 1탄이 될 「더 킹 오브 파이터즈 -드림 매치 1999-」에도 눈길을 돌리지 않을 수 없다. 남코와 SNK를 참여시킨 세가의 DC, 그 무한 가능성을 「더 킹 오브 파이터즈 -드림 매치 1999-」로 점쳐 보자.





게임쇼의 볼거리는 역시 인포메이션 걸!?



네오지오 포켓 COLOR용 「메탈슬러그 1ST 미션」

## 더 킹 오브 파이터즈-드림 매치 1999-

이번 게임쇼에 공개된 프리 플레이용 「더 킹 오브 파이터즈 -드림 매치 1999-」은 약 40%의 개발 버전이었지만 뭔가(?)를 보여 주기에는 충분했다. 발매일도 5월로 예정되어 있으며 SNK의 '네오지오 포켓 컬러'와도 연계가 될 듯…

# 반다이



반다이 역시 여러 가지 게임 소프트웨어를 전시했지만 일단 관심이 모아진 것은 반다이의 새로운 하드웨어인 「원더스완」. 과연 '네오지오 포켓 COLOR'과 'GB', '원더스완' 중 진정한 승리자는 누구일까?







○이것이 '원더스완' 반다이는 일단
○'원더스완'의 홍보에 주력하는 듯 보이는가?
○반다이의 「신세기 에반게리온」

## 건담 사이드스토리 0079

한편 반다이 부스에서는 이번에 공개된 반다이의 PS용 소프트웨어 「사일런트 봄버」의 체험판 CD를 배포하는 등 다른 소프트웨어의 홍보에도 만전을 기하는 모습이 엿보였다. '여러 우물 다 파보자'는 식의 반다이. 그들이 내놓은 DC용 건담 게임 「건담 사이드스토리 0079」. 그래픽면에서는 DC용 소프트답게 발군의 위용을 자랑하지만 아직 게임성을 말하기엔 이른 듯하다. 제발 기대를 저버리지 않았으면…

## 사일런트 봄버

이번 전시회에서 반다이가 제공한 데모 CD에도 수록되어 있는 이 게임은 제목이 의미하는 것처럼 폭탄을 설치하거나 록온시켜서 적을 무찌르는 단순한 액션 게임이다. 아무 생각없이 그저 폭파의 쾌감(?)을 즐기고 싶은 플레이어에게 딱 적당한 듯 싶다.

## 신세기 에반게리온

발매일은 5월 하순. 일단 최고의 인기를 누리는 애니메이션이 N64 게임으로 나온다는 것은 매우 기쁜 일이다. 그리고 전시회장에서 만나 본 N64용 에반게리온 역시 그 기대를 저버리지는 않을 정도의 퀄리티를 보여주고 있다. 하지만 과연…



# 소니

소니는 새로운 액션 게임인 「스파이로 더 드래곤」과 「움 재머 라미」, 「오메가 부스트」 등의 홍보에 만전을 기했다. 하지만 이중 「스파이로 더 드래곤」은 국내 유저들이 이미 영문 버전으로 즐긴 가족형(?) 액션 게임이며 「움 재머 라미」 역시 게임의 시스템을 충분히 알고 있는 게임으로 만약 「오메가 부스트」가 출품되지 않았다면 소니의 부스치고는 조금 초라하지 않았을까 하는 걱정도 가지게 되었다.



오메가 부스트. 4월 22일 발매…



귀여운 움 재머 쇼!!

## 오메가 부스트

360도 신공간 슈팅을 추구하는 소니의 신감각 3D 슈팅 게임이다. 일단 그래픽에서는 합격점을 주고 싶을 만큼 화려하며 게임성도 과히 나쁘지 않다. 슈팅 매니아라면 이제 신감각 슈팅에 도전해 보자.

# 한국 게임관

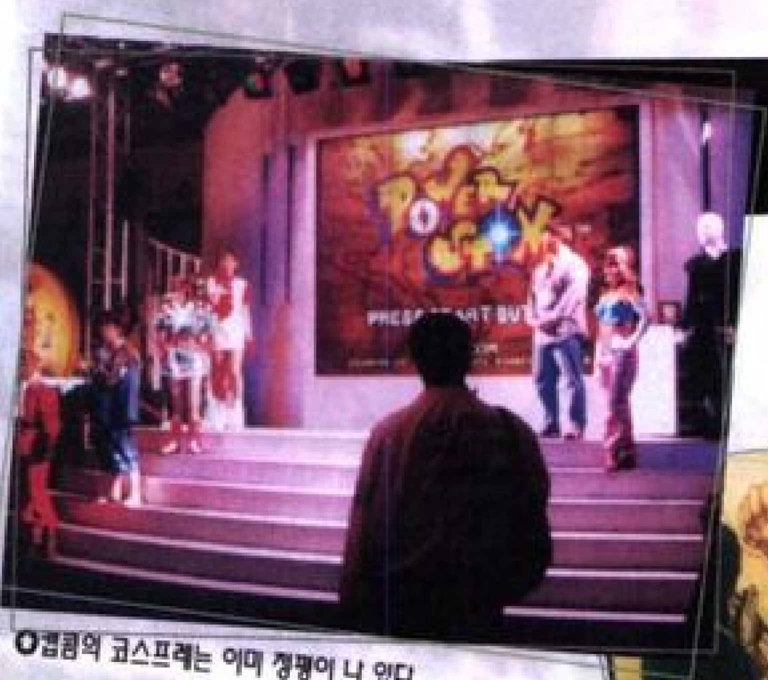
타프와 KRG 등 대표적(?) 한국 PC 게임 개발사와 동성 원더파크 등의 아케이드 관련사들이 참여한 한국관. 비록 입맛이 고급인 일본인들의 구미를 충족시키지는 못했다 하더라도 한국 게임 개발사들의 위상을 올려 주기에는 한 몫을 하지 않았을까?





타프의 낚시광은 낚시를 좋아하는 일본인들의 관심을 끌기에 충분!!

# 게임쇼를 관람하고 나서…



게임쇼를 관람하기 전 사실 한국 게임 메이커들이 대거(?) 참여한다는 소식을 듣고 매우 기뻤다. 물론 비디오 게임 위주의 게임쇼이기 때문에 내심 걱정을 하긴 했지만 좋은 성과가 있기를 진심으로 바랬다. 하지만, 실제로 게임쇼장 안으로 들어가서는 과연 무엇 때문에 부스를 설치했는지 조차 분간이 안 갈 정도였다. 부스의 크기는 둘째치고 전시 품목 또한 일본인들 위주의 관람객들의 눈길을 끌기에는 뭔가가 부족했다. 다만 이번을 계기로 더욱 나은 게임쇼를 기획할 수 있다면 그나마가 얻은 것이라면 얻은 것일 수도 있지만…



캡콤의 코스프레는 이미 정평이 나 있다



반프레스토 부스에 건담 출현!!

Play Station 플스

# 안 바뀐 듯, 많이 바뀌었다!

DQ7의 주인공은 작은 어촌에 사는 16세 정도의 소년, 그러한 그를 형제처럼 귀여워하는 그랜에스타드성의 왕자, 전형적인 개구쟁이 외동딸인 선주의 딸. 스토리나 캐릭터와 관련하여 알려진 것은 이뿐이다. 다만, DQ7의 세계관을 뒷받침하는 작은 섬이 존재한다. 스토리가 시작되는 이 섬에는 단 하나뿐인 그랜에스타드성과 작지만 평화스럽게 옹기종기 몰려있는 성마을이 존재한다. 과연 이 섬에서 어떤 일들이 벌어질 것인가?

그 동안의 침묵은 '새로운 탄생'의 서곡이었다!

# 드래곤 퀘스트 7

DRAGON QUEST VII

'PS' 라는 새로운 하드웨어로 출시된다는 사실 하나만으로 충분히 기대를 모으고 있는 「드래곤 퀘스트 VII(이하 DQ7)」. 얼마 전 웹과 통신상에 1분 가량의 DQ7의 무비파일과 더불어 스토리 초반의 그랜에스타드성에 대한 정보가 공개됐다. 이 성에 대한 정보는 아직도 대부분 두터운 베일에 가려진 DQ7의 '맛보기' 역할을 해줄 수 있을 것이다.

■제작사: 에닉스
■장르: RPG
■발매일: 미정
■발매가: 미정

## 3D 월드와 ZOOOM 기능

DQ7의 변화는 바로 3D월드와 줌(ZOOM) 기능으로, 플레이스테이션으로 개발되고 있는 이번 작의 최대의 특징일 것이다. 거리와 마을 등을 3D로 입체적으로 표현하는 3D 월드 시스템과 확대 · 축소가 가능한 줌 · 아웃 기능일 것이다. 그리고 그 시점도 플레이어가 자유로이 설정할 수 있도록 되어 있어, 건물의 뒷면이나 사각지역에 있어 잘 보이지 않는 장소도 시점을 뒷면으로 하면 간단하게 볼 수 있다. 또 전체지도를 볼 수 있는 기능은 마을 상공에서 보면 건물의 위치관계가 일목요연하게 파악되기 때문에, 상점을 찾아 헤매지 않아도 좋도록 한 기능이다. 또 시점을 회전시키면 가까운 장소를 세부적으로 볼 수 있어, 전경에서는 볼 수 없었던 세부 적인 것을 발견할 때 유리하다. 정말 '신의 눈'으로 부를 만한 이 기능을 잘 활용하는 것이 DQ7을 빨리 클리어 하는 지름길일 것이다.





○상공에서 보면 이 모습이다가
○줌 기능을 이용하면 이렇게 각도까지 달라져 세부적으로 보여진다

## 그 외에 밝혀진 사실들

DQ 시리즈를 돌이켜 보면 시리즈 초기에 '성'에서 스토리가 시작되는 특징이 있다. 또 역으로 용자가 아닌 소년을 주인공으로 하는 최근 작품은 '마을'이나 '거리'에서 시작되는 경우가 많다. 왕자와, 어부의 아들, 선주의 딸 이 3명이 모여 펼칠 것으로 보이는 DQ7의 스토리 전개는 역시 '마을'에서…?

DQ7에서는 주인공과 여행을 같이 하는 이들 동료들과 자유로이 대화를 교환할 수 있는 시스템을 갖추고 있다. 마을이나 거리에서 만나는 사람들뿐만 아니라 동료들끼리도 정보교환을 할 수 있다는 것이다. 지금까지의 시리즈에는 없었던 요소인 만큼 이들이 단순한 서브캐릭터가 아닌 진정한 의미의 '동료'로 느껴질 것이다. 영화처럼 객관적 입장의 이야기가 아니라 등장인물의 하나가 되어 즐거워하고 괴로워하고, 눈물을 나누기도 하는 이것이 진정 DQ7이 추구하는 자세가 아닐까?



○지금까지의 마을과는 다른 양식으로 지어진 작은 가옥. 동료와 대화가 숨겨진 미로를 풀어가는 열쇠가 될 가능성도!



○캐릭터와 비교해서 본다면 이 성이 크기를 짐작할 수 있을 것이다

○수문을 제어하는 건물로 보인다

# 그랜에스타드성과 성마을 심층분석



작은 섬에 지어진 성과 성마을. 이것이 DQ7에서 펼쳐지는 모험의 초반 땅이다. DQ7의 출시를 기다리며, 이 섬을 보고 자신만의 스토리를 만들어가 보자!

### 전망대(탑)



「드래곤볼」의 무한의 탑(?)을 연상시키는 석양이 아름다운 전망대. 여기서 바라보는 바닷가는 정말 환상적…

### 성(앞쪽)

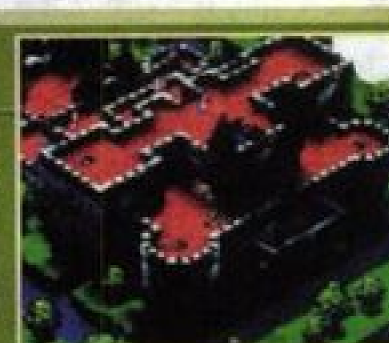


그랜에스타드성과 성마을을 연결하는 다리를 볼 수 있다. 성문에는 2명의 위병이 지키고 있다.

### 무기점

이 큰 굴뚝이 있는 건물은 여러 가지로 추측해 볼 때 제련소나 무기점으로, 무기와 방어구를 취급하는 대형 상점으로 보인다.

### 성(뒷쪽)



그랜에스타드성을 북쪽에서 바라본 화면. 시점을 살짝 돌리기만 해도 여러 각도에서 건물을 바라볼 수 있다. 성 뒤쪽에 무언가 도사리고 있는 듯한 느낌이 팍팍 온다!

### 교회



모험의 기록과 신부님이 죽은 자의 부활을 행해주는 곳이다. 지금까지 DQ7의 이미지를 손상시키지 않는 엄중한 분위기를 멋지게 표현하고 있다.

### 오두막



절벽에 위치한 작은 오두막. 잘 보면 옆으로 동굴 같은 것이 보이는데, 어쩌면 성으로 통하는 통로일지도….

### 남쪽 길

제작자의 이야기에 따르면 DQ7의 초반에는 그랜에스타드성이 있는 이 섬밖에 존재하지 않는다고 했는데…. 그렇다면 주인공은 이 길을 통해 여행을 떠나, '세상'을 바라보게 될 것이라는 기본적인 통밥(?)

### 성마을(분수대)

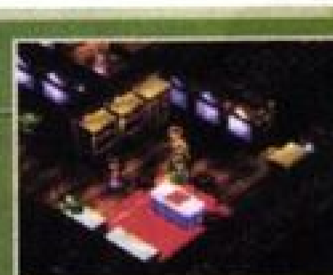
중앙에 분수가 설치된 성마을. 분수의 주변은 주민들이 모이는 광장으로, 주변의 아기자기한 건물들이 따듯한 인상을 준다. 마을 동쪽에는 주점이, 그리고 서쪽에는 교회가 자리잡고 있다. 그냥 보기에도 마을 전체를 훤히 파악할 수 있을 정도로 작은 섬 마을. 평화롭기 그지없어 보이는 이 마을에 어부의 아들인 주인공이 어떤 이야기를 펼쳐갈 것인가?



### 동굴

이제 이야기는 지하로 접어든다. 그랜에스타드성을 떠난 주인공들은 마을 남쪽에 있는 이 동굴에서 뭔가를 발견할 것이고, 이야기를 진행해 갈 것이다. 아무래도 이 동굴은 섬 서쪽에 있는 작은 오두막집이 동굴과 연결되는 건 아닐까?

### 민가(民家)



그랜에스타드성의 성마을에 사는 사람들은 보기에 행복한 나날을 보내는 평범한 주민들일 것이다. 그러나 아무 걱정 없이 사는 사람들이 어디 있을까? 아마도 그 마을 사람들도 크고 작은 괴로움을 가지고 살아가고 있을 것이다. 그러한 걱정의 하나가 모험의 계기가 될지도?

Play station

플포




성검전설은 살아있다!

# 성검전설

## 레전드 오브 마나

「FF」, 「사가」 시리즈와 더불어 스퀘어를 대표하는 액션 RPG 「성검전설」의 최신작이 플스로 등장한다. 아직 정확한 발매일은 발표되지 않았지만 4월 1일에 발매될 「사가 프론티어 2」에 이 게임의 체험판이 수록될 예정이므로 게임의 완성도나 시스템 등을 미리 살펴볼 수 있을 것이다.

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 99년 여름 예정
■발매가: 미정

## 4년만에 다시 돌아오는 성검전설의 최신작

「성검전설」시리즈가 공통적으로 그리고 있는 것은 마나라는 힘이 모든 것의 근원이 된다는 세계. 이번 시리즈에서도 마나의 힘과 그것을 지배하는 정령들을 둘러싼 환상적인 이야기가 펼쳐진다.



세계의 모든 것은 '불'이나 '바람', '흙' 등의 8가지 속성의 마나로 구성된다



마나의 속성을 다스리는 정령은 여러 가지 형태로 이야기에 등장한다

## 플레이어가 직접 세계를 만드는 랜드 메이크 시스템

이번 시리즈의 최대 특징은 세계를 자유롭게 구성할 수 있는 '랜드 메이크 시스템'이다. 이제까지의 RPG에서는 세계의 형태가 미리 정해져 있는 상태에서 주인공이 마을이나 던전 등을 차례대로 모험하는 것이 대부분이었다. 그러나 이 게임의 천체 맵에는 초기에 주인공의 집밖에 존재하지 않는다. 마을이나 던전 등은 모두 '아티펙트(Artifact)' 라고 하는 아이템에 봉인되어 있기 때문에 이것을 찾아서 맵위에 배치하면 모험의 무대인 '랜드'가 탄생하는 구조로 되어 있다. 이를 통해 플레이어가 원하는 대로 세계를 만들 수 있는 것이다. 또한 새롭게 설치된 '랜드'는 인접한 '랜드'에 영향을 주어 그곳에서 팔고 있는 아이템이나 몬스터, 이벤트 등을 변화시킨다.




아티펙트는 마을 사람에게 말을 걸거나 전투에서 보스를 쓰러뜨렸을 때에 얻을 수 있다



입수한 아티펙트는 실제로 사용하기 전에는 무엇이 들어있는지 알 수 없다




입수한 아티펙트를 맵위에 설치한다. 다른 '랜드'와 인접한 곳중에서 좋아하는 장소에 설치할 수 있다




새로운 '랜드'를 설치되면 인접한 '랜드'의 마나가 영향을 받는다




주인공의 집 근처에 '류온가도(街道)'라고 하는 새로운 '랜드'가 출현!



## 모험에 도움을 주는 개성적인 마을 사람들

이번 시리즈에서도 파티에 들어오는 동료이외에 개성이 풍부한 캐릭터들이 많이 등장한다. 이들은 모험하기 전의 장소에 나타나서 이 세계의 일이나 모험의 힌트 등을 주인공에게 가르쳐 준다.



토끼인지 고양이인지 알 수 없는 수인(獸人) 즉 니키타, 조상대대로 상인을 해오고 있다



찻주전자형의 마법생물인 티포, 도구점의 주인인 듯 하다



날개가 가진 조인(鳥人)계의 누벨. 말을 걸면 주인공에게 풍부한 지식을 전달해준다



뜨거운 열정을 가진 영파 기사 듀엘. 전투의 요령을 가르쳐준다

## 자유도가 높은 액션 에디터 시스템

이번 시리즈의 전투에는 '액션 에디트 시스템'이라는 새로운 요소가 도입된다. 이 액션 에디터 시스템은 대시나 웅크리기 점프 등의 다양한 액션을 버튼 하나로 간단히 발동할 수 있는 시스템으로 플레이어는 다양한 종류중에서 좋아하는 액션을 선택한 다음 버튼으로 배정하여 싸울 수 있다. 또한 선택한 액션의 조합에 의해서 전투중에 새로운 기를 기억할 수도 있다.



장비하고 있는 무기가 달라지면 똑같은 액션의 조합에도 새롭게 기억한 기가 변화한다

## 필살기

하나의 액션만을 차분히 사용함으로써 강력한 필살기가 고안해낼 수 있다. 필살기는 화면 윗부분의 게이지가 차면 1번 사용할 수 있다.



필살기의 파괴력은 엄청나기 때문에 보스와의 전투시에는 꼭 필요하다



기가 발동하기 전, 수많은 광선이 캐릭터를 에워싼다

## 싱크로

전투중 아군 캐릭터끼리 아주 가까운 거리에 위치해 있으면 두 사람이나 세 사람의 기가 공명하여 싱크로 상태가 된다. 이 기는 적에게 큰 대미지를 줄 수 있다.



아군 캐릭터의 게이지 사이에 전기 같은 것이 흐르면서 싱크로가 발동!

## 주인공을 노리는 두 마리의 강력한 보스

### 맨티스 앤트

개미와 사마귀가 합쳐진 듯한 괴물. 양팔의 낫에서 나오는 진공파로 공격한다.



공격 타이밍을 잘 잡아 적에게 일격을 가하는 것이 기본전략이다

### 두인크

동굴의 내부에서 만나게 되는 거대한 설인. 입에서 강력한 냉기를 토해내면서 손에 든 도끼를 자유자재로 휘두르는 공격을 가해온다.



입에서 강력한 냉기를 뿜어내는 두인크



보스전에서도 아군 캐릭터끼리의 싱크로가 발동한다

## 남녀 주인공 중 한명을 선택

이번 시리즈에서는 남자와 여자 두명의 주인공 중에서 한 명을 선택할 수 있다. 어느 쪽의 주인공을 선택하더라도 기본적인 스토리는 똑같지만 이벤트의 세밀한 내용이 달라진다.



남자와 여자 주인공 중 한 명을 선택해서 게임을 시작한다



남자 주인공. 동글게 말아올린 머리가 마치 여자아이처럼 보인다

여자 주인공. 창을 무기로 사용하지만 이외에도 다른 무기를 사용할 수 있다



## 함께 모험을 떠날 동료들



### 바드

장난치를 좋아하는 남자아이로 어머니의 유품인 프라이팬을 항상 가지고 다닌다(부모가 마법 실험도중 목숨을 잃음)

### 코로나

바드의 쌍둥이 누나로 장난꾸러기인 동생을 잘 보살펴 준다. 아버지의 유품인 빗자루를 항상 가지고 다닌다

### 다나에

고양이처럼 생긴 수인족. 큰 위기에 처한 친구를 구하기 위해 현인을 찾는 여행을 하고 있다

### 유리

진주 공주를 지키는 소년기사로 강인한 성격의 소유자. 행방불명된 진주공주를 찾고 있던 중에 만나게 된다

### 진주공주

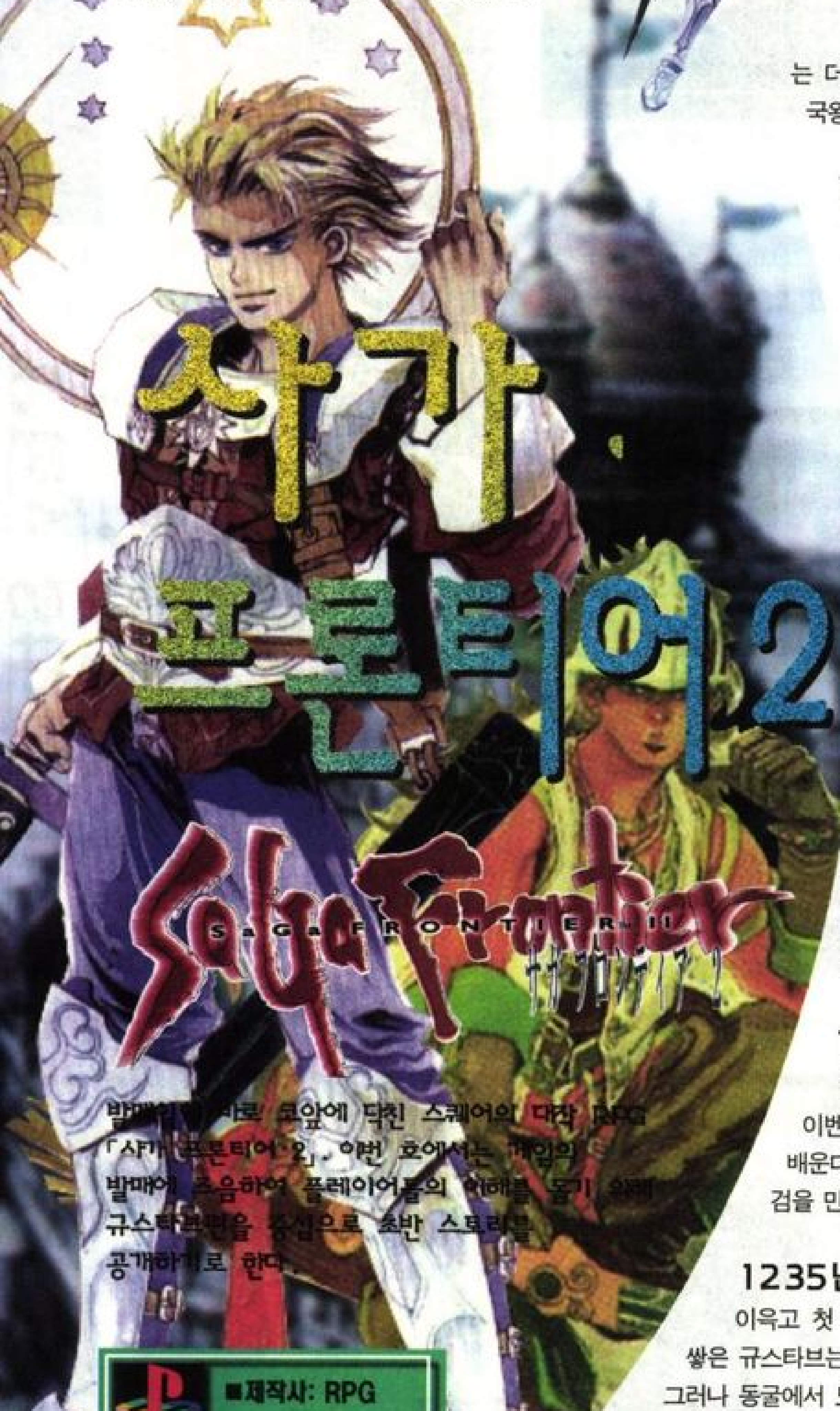
느긋한 성격에 백치미(?)가 돋보이는 미소녀. 생각을 하면서 멍청히 걷다가 길을 잃어버리는 일이 많다

Play station

플레이

이제 플레이하는 일만 남았다!

# 사가 프론티어2




발매일이 바로 코앞에 닥친 스퀘어의 대작 RPG 「사가 프론티어 2」. 이번 호에서는 게임의 발매에 즈음하여 플레이어들의 이해를 돕기 위해 규스타브편을 중심으로 초반 스토리를 공개하기로 한다.

- ■제작사: RPG
- ■장르: 스퀘어
- ■발매일: 4월 1일
- ■발매가: 6,800엔

## 게임의 초반 스토리 공개



### 규스타브편



전쟁은 피니군에게 유리한 상황이었지만 왕자의 출산 소식을 들은 12세는 본국으로 귀환을 결정한다

#### 1220년. 규스타브 탄생

게임 전체의 오프닝에 해당하는 시나리오. 이야기는 1220년 규스타브 12세의 군대가 오토 후국(候國)을 침공하는 장면으로부터 시작된다. 진중에서 전투의 지휘를 맡고 있던 규스타브 12세에게 전해지는 것은 왕자의 출산 소식. 12세는 더이상의 추격을 중지하고 본국 피니로 귀환한다. 그리고 막 태어난 왕자에게 역대 피니 국왕의 이름인 「규스타브」를 물려준다.

#### 1227년. 규스타브의 추방

피니왕가의 계승자는 7살이 되면 왕가 전래의 크벨인 「파이어 브랜드」의 애니마를 끌어내 보여야만 한다. 애니마를 끌어내는 것은 누구나 할 수 있는 행위이기 때문에 「파이어 브랜드」의 의식은 형식적인 통과절차에 불과했다. 그러나 규스타브는 이 의식에 실패하고 왕자가 술불능자라는 사실에 크게 실망한 12세는 그를 부인 소피와 함께 추방해 버린다.



규스타브는 파이어 브랜드의 힘을 끌어내지 못한다. 술불능자라는 사실이 판명되는 순간!

#### 1227년. 그류겔로 떠나는 규스타브

왕궁에서 쫓겨난 규스타브와 소피는 두 사람의 신변을 걱정한 규스타브의 스승 실마르의 뜻에 따라 그의 고향인 그류겔로 향한다.



실마르의 인도로 그류겔로 향하는 두 사람…

#### 1233년. 규스타브 12세

남쪽 대륙의 대도시 그류겔로 이주한 지도 5년. 술불능자라는 사실은 해가 거듭될수록 규스타브의 성격을 삐뚤게 만든다. 그러나 그러한 규스타브에게도 프린이라고 하는 부하가 생기는데…. 프린은 규스타브의 거친 행동에도 아랑곳하지 않고 그의 곁을 떠나지 않는다. 그 역시 술불능자였던 것이다.



어머니 소피는 술불능자일지라도 인간으로서 올바르게 살아가라고 규스타브에게 가르친다

#### 1233년. 규스타브와 대장간

잠시뿐이지만 처음으로 규스타브를 직접 조작할 수 있는 이벤트. 규스타브는 마을 대장장이의 제자로 들어가 기술을 배운다. 술불능자인 그는 술자들이 기피하는 '철'로 자신만의 검을 만들려고 한다.



조작은 마을의 대장장이에게 말을 거는 것이 전부. 아직 외부로는 나갈 수 없다

#### 1235년. 규스타브 15세

이윽고 첫 번째 던전이 등장하고 전투가 가능해진다. 검술 훈련을 쌓은 규스타브는 프린을 데리고 야데의 동굴로 몬스터를 퇴치하러 간다. 그러나 동굴에서 도적이 나타나 프린이 붙잡히고 만다. 규스타브는 상황을 살피러 온 켈빈과 합류하여 프린을 구출하려고 한다.



켈빈은 마을 사람의 말을 듣고 규스타브가 도적이 있는 동굴로 향한 사실을 알게 된다

#### 1236년. 재회

야데의 파티에 몰래 잠입해 들어간 규스타브와 프린. 그곳에서 규스타브는 그류겔의 명문 베링가의 딸 레스리와 재

회하게 된다. 규스타브는 사교의 예의범절을 배우기 위해 왔다는 레스리를 비웃는데….



젊은 시나리오지만 주요 등장 인물들간의 관계를 함축적으로 암시해 주는 대사가 재미있다

## 1239년. 병상의 어머니

이때 규스타브의 나이는 19세. 어머니 소피가 중병을 앓고 있을 때 그는 여느 때처럼 야데의 동굴에서 검의 수행을 하고 있었다. 현실을 피해 동굴로 향했던 그는 켈빈의 설득으로 다시 어머니에게 돌아온다. 소피는 규스타브에게 마지막 가르침과 유언을 남기고 조용히 숨을 거둔다.



소피의 죽음은 규스타브의 인생에 있어 일대 전환점이 된다

## 1240. 와이드 탈취

야데와 마찬가지로 나국(ナの國) 근방에 위치하고 있는 제후국 와이드. 인망 높은 문관 무톤과 가혹하고 난폭한 장군 네벨스탄을 양대축으로 하고 있는 이 나라에 규스타브는 수시로 드나들며 와이드 제후의 환심을 산다. 어머니의 죽음 이후, 독립의 의지를 굳힌 그는 이 나라를 자신의 거점으로 삼으려고 생각했던 것이다. 아직 젊고 사려가 깊지 못한 와이드 제후에게 아첨하여 중신들을 교묘하게 제후의 신변으로부터 멀어지게 하는데 성공한 규스타브. 네벨스탄의 부재를 틈타 성으로 잠입한 그는 성의 중심부와 외부를 잇는 비밀통로를 발견한다. 결국 이 통로를 이용하여 켈빈의 군대가 성내로 진입, 와이드 제압에 성공한다.



젊은 와이드 제후에게 아첨하여 그의 신뢰를 얻는데 성공하는 규스타브



성의 비밀통로는 던전으로 이루어져 있다. 이곳을 통해 군대를 성내로 진입시킨다

## 최초의 보스전

이곳의 비밀통로에서는 최초의 보스급 캐릭터가 등장한다. 하지만 이 녀석과 반드시 싸울 필요는 없다. 도중의 문을 부수고 들어가 좁은 길로 들어서지 않으면 만날 일이 없을 것이다. 물론 싸워서 이기면 그에 상응하는 대가는 얻을 수 있다.



최초의 보스급 캐릭터인 '와이드의 망령검사'. 상당히 디채로운 기술로 공격해온다

## 1245년. 아버지의 죽음

와이드 성을 탈취한 지도 5년이 지났다. 남쪽 대륙을 평정하고 차츰 세력을 확장해가고 있는 규스타브에게 아버지 규스타브 12세의 갑작스런 사망 소식이 날아든다. 규스타브는 중진들의 청을 받아들여 왕위 계승권을 놓고 한판 대결을 펼치기로 한다.



규스타브는 자신의 고국을 공격하는 것을 망설이지만 주위의 뜻에 따라 결단을 내린다

## 1247년. 상륙

1247년, 규스타브는 20년만에 고국 땅을 밟게 된다. 그러나 그의 마음속에는 술불능자로서의 열등감과 자신이 복수를 위해 전쟁을 벌이고 있는 것은 아닌가하는 죄책감이 소용돌이치고 있었다. 이러한 그의 마음을 눈치챈 켈빈과 네벨스탄은 규스타브의 소극적인 면이 겉으로 드러나지 않도록 주의를 기울인다.



규스타브의 말에는 술불능자라는 열등의식이 강하게 드러난다

## 1248년. 바켓힐의 전투

규스타브 12세가 죽은 후, 피니의 왕위는 규스타브의 배다른 동생인 규스타브 14세에게 계승되었다. 피니측은 14세의 군대에, 필립군과 마리의 남편인 칸탈의 군이 가세한 대규모 연합군을 조직한다. 그러나 규스타브군은 교묘한 위장전술로 수적인 열세를 극복한다. 게다가 칸탈군은 상황을 관망하고 있을 뿐이라서 병력의 차이는 다소 적어진다. 이윽고 양측은 바켓힐에서 격돌하게 되고 싸움에서 승리한 규스타브는 14세를 처형한 뒤, 고향 피니로 들어간다.



이윽고 왕위 계승권을 건 전쟁의 막이 오른다

## 목표는 오직 규스타브 14세뿐!

클리어 조건은 적의 전멸로도 충족되지만 상대의 군세가 상당히 강하므로 조무래기 부대는 일단 무시하는 편이 좋다. 게다가 예비병력이 20이나 되므로 아무리 쓰러뜨려도 다음 턴에는 계속해서 병력이 보충되어 버린다. 그에 비해 아군측의 예비병력은 3이므로 가급적 불필요한 충돌을 피하면서 규스타브 14세의 본대를 노리자. 전략시뮬형식으로 진행되는 전쟁 이벤트는 이후로도 계속 등장하므로 진행방법을 완전히 익혀두는 것이 좋다.



화면 하단의 방위라인에 몰리면 실패. 가능한한 적을 아래쪽으로 접근시키지 않도록 하자

## 1248년. 형제의 재회

20년만에 고향 피니로 개선한 규스타브. 왕궁에서 그는 누이 마리와 동생 필립과 재회하게 된다. 마리는 오빠와의 재회를 기뻐하지만 형을 증오하는 필립은 규스타브를 죽이려고 한다.

그러나 그는 어머니인 소피의 애니마를 느끼고 형과 화해하게 된다. 그리고 의논끝에 필립이 피니 왕국을 계승하게 된다.



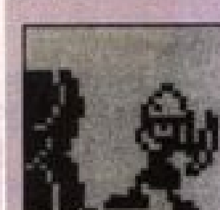
형에게 어머니를 빼앗긴 동생의 증오는 너무나 깊었다

## 포켓 스테이션에도 대응!

이 게임에는 '컴보 포켓'와 'Go!Go! Digger'라는 두 가지의 포켓 스테이션용 모드가 준비되어 있다. '컴보 포켓'은 연휴기를 저장시켜 두는 것으로 이 데이터를 다른 포켓 스테이션과 교환할 수 있다. 'Go!Go! Digger'는 디거라는 캐릭터가 굴을 파서 여러 가지 아이템을 발견해내는 미니게임이다.



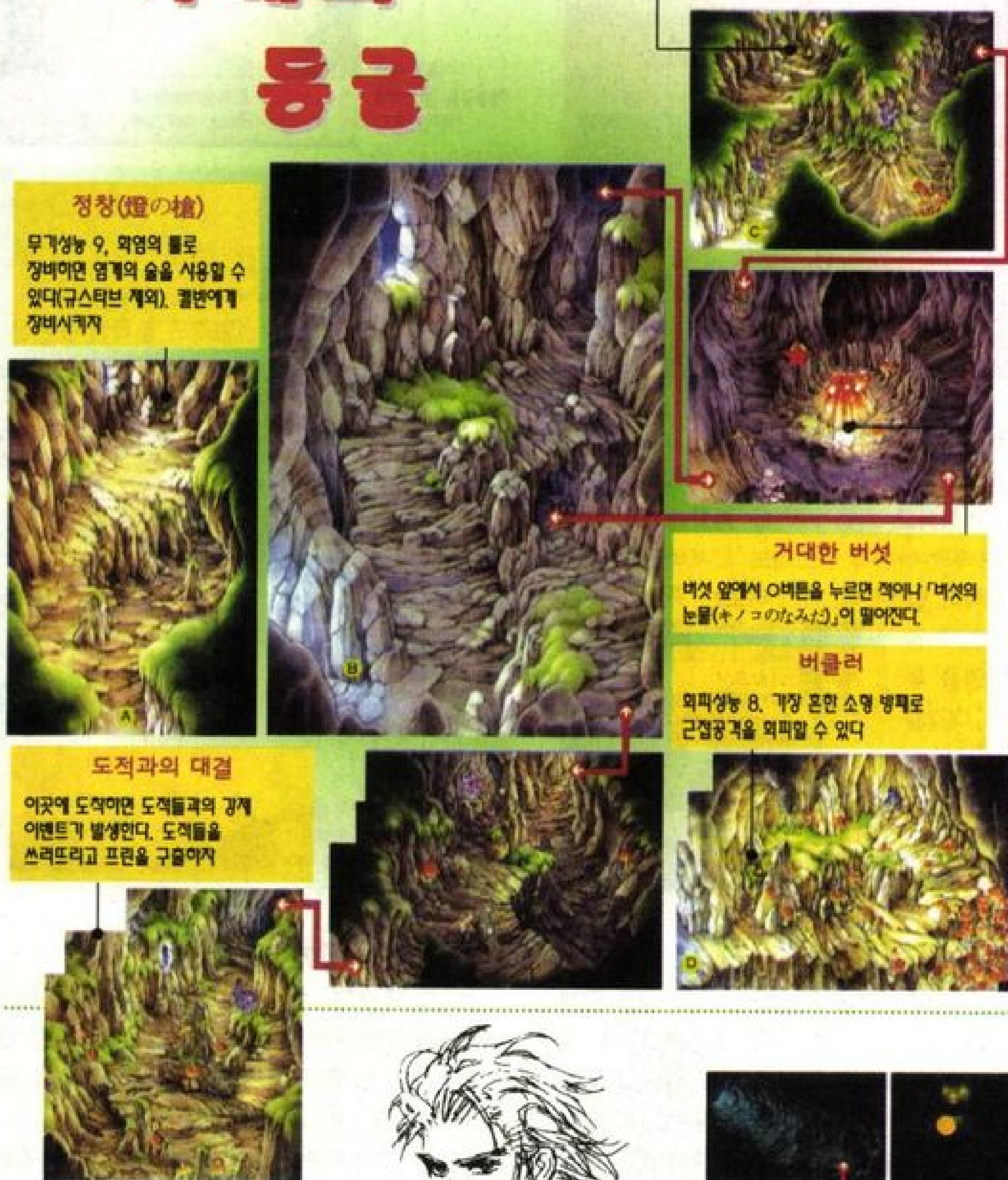

컴보 포켓에는 플레이 노트에 있는 연휴기 등을 저장시킬 수 있다



디거가 굴을 파는 시간은 1분에서 99분까지 선택할 수 있다

## 규스타브편의 던전 맵

# 야데의 동굴



**사냥꾼의 활(狩人の弓)**
무기성능 7. 화염의 툴. 기본적인 활로 무기로서의 성능은 그다지 높지 않다

**정창(燈の槍)**
무기성능 9, 화염의 툴로 장비하면 염계의 술을 사용할 수 있다(규스타브 제외). 켈빈에게 장비시키자

**거대한 버섯**
버섯 앞에서 O버튼을 누르면 적이나 「버섯의 눈물(キノコのなみだ)」이 떨어진다.

**버클러**
회피성능 8. 가장 흔한 소형 방패로 근접공격을 회피할 수 있다

**도적과의 대결**
이곳에 도착하면 도적들과의 강제 이벤트가 발생한다. 도적들을 쓰러뜨리고 프린을 구출하자

## 1235년. 「규스타브 15세」편

처음에는 규스타브 혼자이지만 동굴내로 들어가면 조작은 켈빈으로 전환된다. 켈빈을 움직여 동굴안으로 들어가면 강제적인 전투와 함께 규스타브와 합류하게 된다.



동굴에서 켈빈과 합류하면 프린을 구하러 가자

## 1239년. 「병상의 어머니」편

어머니가 위독한 상태에 놓이는 이벤트 후, 무대는 야데의 동굴로 전환된다. 최초 위치는 동굴의 최심부로 이곳에서 거대한 버섯이 있는 곳까지 이동하면 켈빈이 등장하여 합류하게 된다. 다음은 맵의 ★표시로 가면 강제적으로 슬라임과의 전투로 들어간다. 슬라임을 쓰러뜨리면 자동진행으로 다시 마을로 돌아가고 야데 동굴에서의 이벤트는 종료된다. 전에 왔을 때보다 적들이 강해져 있으므로 주의.

### 보스전

켈빈과 규스타브가 합류한 뒤, 동굴 최심부로 가면 도적들과의 싸움이 시작된다. 처음에는 도적과 규스타브의 듀엘로 시작하여 파티배틀로 들어간다. 파티배틀에서는 우두머리인 여도적이나 조무래기 전부 중 한쪽만 쓰러뜨리면 된다. 간단히 끝내고 싶으면 처음부터 여도적만 집중 공격하자.



듀엘에서는 1인 연휴인 성공시키면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다

---



# 와이드 성 지하

### 보스전

맵의 ●표시를 조사하면 와이드의 망령검사와의 전투가 시작된다. 듀엘이므로 베다(斬る)→후려치다(拂う)로 1인 연휴인 십자베기(十字斬り)를 사용하자. 쓰러뜨리면 1000CR을 얻을 수 있다.



**철 부적(鋼のお守り)**
방어구성능 1, 술력강화 0. 철은 술의 효과를 무력화하기 때문에 장비하면 JP가 많이 감소하므로 주의하자. 규스타브에게는 상관없지만 다른 캐릭터에게는 장비시키지 않는 것이 좋다

**레버**
맵의 ★에 있는 레버를 오른쪽으로 돌리면 다리가 내려올 뿐이다. 그러나 왼쪽으로 몇 번이고 계속해서 돌리고 있으면 다리가 고장나서 지주가 떨어지고 다리 건너편은 물론 보물상자가 있는 곳으로도 갈 수 있게 된다. 일단 오른쪽으로 한 번 돌리면 되돌릴 수 없으므로 반드시 왼쪽으로 돌리도록 하자





## 윌리엄 나이츠편

윌리엄 나이츠는 전대 문명의 유물인 크벨 발굴가가 되기를 꿈꾸는 청년으로 「규스타브 전쟁」의 역사를 다른 시각에서 바라보는 또 한명의 주인공이다. 최초의 모험 무대인 한의 폐허는 지상과 지하로 구성되어 있는 던전이다. 목표인 크벨은 지하에 있지만 밖에서도 상당수의 아이템을 얻을 수 있으므로 우선 맵을 보면서 지상의 곳곳을 탐색해 보자. 지하에는 유령과 양생류 등이 배회하고 있는데 이들과 접촉하면 곧바로 전투에 들어간다. 좀비계의 적과 접촉시 파티배틀을 선택하면 초강적 고스트가 나타나는 경우가 있으므로 주의하자.

### 입수 아이템 리스트

| 번호 | 이름 | 종류 | 비고 |
|---|---|---|---|
| ❶ | 본 블레이드(ボーンブレイド) | 갑옷 | 방어구 성능 13, 술력 증강 3 |
| ❷ | 불꽃의 로드(炎のロッド) | 지팡이 | 무기 성능 12, 화염의 툴 |
| ❸ | 철부적(鋼のお守り) | 액세서리 | 방어구 성능 1, 술력 증강 0, 어니마의 힘을 방해한다 |
| ❹ | 은환의 지팡이(銀環の杖) | 지팡이 | 무기 성능 23, 음의 툴 |
| ❺ | 성골의 장갑(聖骨の小手) | 장갑 | 방어구 성능 6, 술력 증강 2, 짐승(獸)의 툴 |
| ❻ | 술전사의 갑옷(術戦士の鎧) | 갑옷 | 방어구 성능 12, 술력 증강 2 |
| ❼ | 무언가의 뼈(何かの骨) | 액세서리 | 방어구 성능 1, 술력 증강 1, 짐승의 미가공 툴 |
| ❽ | 해머 헤드(ハンマーヘッド) | 도끼 | 무기성능 15, 돌의 툴 |
| ❾ | 앰버마리치(アンバーマリーチ) | 액세서리 | 방어구성능 1, 술력 증강 4, 나무와 짐승의 크벨 |
| ❿ | 크리스 아칼라베스(クリス・アカラベス) | 검 | 무기성능 4, 미확인 크벨, 코메트 룸을 사용할 수 있다 |
| ⓫ | 포켓드래곤(ポケットドラゴン) | 액세서리 | 방어구성능 1, 술력증강 3, 돌의 크벨 |



### 규스타브

왕궁에서 추방된 지 20년 후, 늠름한 모습으로 성장한 규스타브. 그의 모습에서 군주로서의 박력과 위엄을 느낄 수 있다



### 규스타브 14세 (12??~12??)

규스타브의 아버지인 12세의 후계자로 피니왕국의 당주가 된 새로운 왕. 규스타브와는 대적하는 관계가 된다

## 윌리엄 나이츠편의 던전 맵






우리는 아직 벤처를 잊지 않았다!

# front mission 3
フロントミッション サード

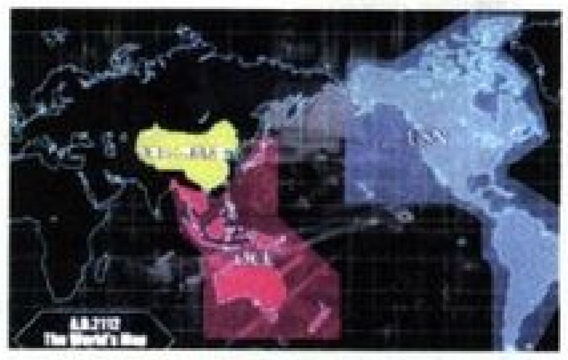
# 프론트 미션 3

「프론트 미션 세컨드」가 플스로 발매된 지 2년. 아직도 끝나지 않은 전쟁의 포화속에서 그 세 번째 이야기인 「프론트 미션 3」가 마침내 발표되었다. 전쟁의 참혹함, 테크놀로지의 비극을 잘 표현한 전작들과는 달리 이번에는 또 어떤 이야기를 보여줄 것인가?

■제작사: 스퀘어
■장르: S·RPG
■발매일: 99년 봄 예정
■발매가: 미정

## 프론트 미션의 세번째 역사가 열린다

이번 시리즈의 스토리는 언제나 그랬듯이 전작과 기본 설정이 똑같다. 서기 2112년, 여전히 세 분파로 나뉘어 전쟁의 불길 속에서 헤어 나오지 못하는 세계를 무대로 '벤처'라는 병기에 탑승하여 전투를 벌이는 주인공들의 심도 깊은 스토리가 펼쳐진다. 이번 시리즈에는 이 게임의 인기 요인 중 하나인 파츠 교환에 의한 자신만의 벤처 작성이 그대로 계승되었을 뿐만 아니라 새로운 파츠의 추가로 더욱 파워업되었다.


USN과 OCU 그리고 대한중인민공화국의 3세력으로 분열된 세계

### 새로운 요소가 추가된 벤처의 세트!


이동중 적과 만나면 클로즈업! 3D폴리곤으로 박력만점의 전투 신이!

이 게임에서 결코 빼놓을 수 없는 것이 바로 벤처의 셋트. 파츠의 교환을 통해 자신만의 벤처를 만드는 즐거움은 매우 특별하다. 이번 시리즈에서는 이러한 벤처 세트가 대폭 파워업되어 플레이를 더욱 흥미진진하게 만든다. 우선 눈에 띄는 것은 파츠를 교환하지 않고 개조만으로 성능을 높일 수 있다는 점. 또한 각각의 캐릭터에게 전용의 벤처를 작성하여 보다 다양한 전법이 가능해진다. 마지막으로 주목할 점은 전투 중에 파일럿이 벤처에서 내릴 수 있다는 것이다. 혹시 인간 대 벤처의 싸움도 가능한 것은 아닐까?


벤처에서 내린 파일럿. 벤처와 싸우고 있는 것일까?

### 화려한 영상의 CG 무비를 수록

게임중의 이벤트 신에는 스퀘어의 최신 기술을 최대한으로 활용한 아름다운 CG 무비가 삽입된다. 비행기의 기체나 로켓의 발사 장면 등의 퀄리티는 실사를 방불케 한다.


이번 시리즈에서는 항공모함도 등장! 그렇다면 해전이 벌어질 가능성도!


스페이스 셔틀의 발사 장면. 이번에는 우주에서 전쟁을 벌이는 것일까?

## 새로운 비극의 주인공들



**타케무라 카스키**

군에서 근무하는 아버지와 9살 때 양녀로 입양된 여동생 아리사와 함께 살고 있는 전문학교 학생. 정의감이 강하고 고집도 세기 때문에 주위에서 시비만 거는 녀석으로 인식되고 있다



**타케무라 아리사**

카스키의 여동생이라고는 하지만 피는 전혀 섞이지 않았다. 대학생이면서 민간기업의 항사선 프로젝트에 참여하고 있다. 아버지와 오빠의 사랑을 듬뿍 받은 탓인지 의사표현을 확실하게 표현하는 아가씨이다



**에밀 크라무스코이**

USN 연구소에 근무하는 수수께끼의 여성 과학자. 외모로 봐서는 아시아계인 것 같지만 자세한 것은 알 수 없다. 주위 사람들로부터는 '에마'라는 호칭으로 불려진다



**쿠사마 료오고**

자유분방한 성격으로 항상 자기 페이스를 유지하는 남자로 여자를 밝히는 바람둥이다. 열혈한이라고 할 수 있는 주인공과는 물과 기름 같은 사이지만 때로는 서로의 실력을 인정하고 신뢰하는 경우도 있다

Play Station 플스

# 아크 더 래드의 최신작이 2년만에 부활

어느 날… 세계가 붕괴되던 어느 날…. '대재해'에서 살아남은 소수의 사람들은 하늘 높이 가로지르는 2개의 빛을 보았다. 용자와 성모의 이야기는 역사가 될 사이도 없이 전설이 되었다…. 전작의 엔딩에서 사악한 암흑의 지배자에 의해 세계는 붕괴되어 버렸다. 그로부터 몇 년 후, '대재해'를 피해 가까스로 살아남은 사람들은 서로를 도우면서 열심히 살아가고 있었다. 이번 시리즈는 이러한 세계에 살고 있는 지극히 평범한 소년 아레크의 모험 이야기를 그리고 있다. 사냥꾼이 되기를 꿈꾸는 그는 어릴 적 친구인 아이템 수집가 루츠와 함께 다른 세계로 여행을 떠나는데….


주인공 아레크도 '대재해'로 인해서 부모를 모두 잃고 말았다


함께 모험을 떠나기로 하는 아레크와 루츠. 이 둘의 운명은 과연 어찌될까?


이번 시리즈의 무비신에 등장하는 비공정. 전작에 등장했던 비연과 비슷하다

## 아크의 전설이 되살아난다!

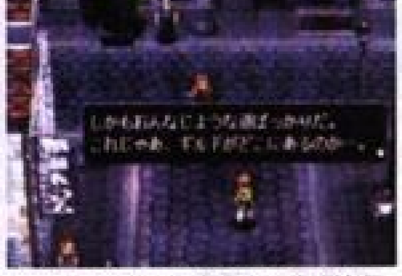


# 아크 더 래드 3

## 게임의 무대는 '대재해'가 지나간 후의 세계

현재로서는 자세한 내용이 밝혀지지 않았지만 이번 시리즈는 전작들의 세계관을 계승하면서도 보다 밝은 분위기를 지닌 작품이 될 듯 싶다. 또한 이번에 공개된 화면을 보면 이번 시리즈의 세계에도 수많은 마을이 등장한다는 것을 알 수 있다. 이 중에는 '대재해'의 영향으로 황폐화된 마을이나 물위의 마을 같은 지역이 곳곳에 남아 있다.


황폐화된 마을. '대재해'의 영향이 컸던 지역인 듯…


아레크 일행이 길을 헤맬 정도로 번창해 있는 마을도 있다


풍차가 있는 마을. 이 풍차는 어떤 용도로 사용되는 것일까?


세계 어디에나 존재하는 폭포 지대. 이런 곳에는 어떤 비밀이?

플스 초기에 등장하여 SCEI의 대표적인 RPG로 인정받아온 「아크 더 래드」의 최신작이 마침내 발표되었다. 2년만에 등장하는 이번 시리즈의 무대는 다름아닌 전작에 등장했던 사악한 어둠의 지배자에 의해 세계적 규모의 파괴가 행해진 후의 세계. 이제 다시 새로운 아크의 세계가 열리려고 하는 것이다.

## 전작과 비슷한 형식의 전투 시스템

전작과 비교했을 때 기본적인 전투 시스템에는 달라진 점이 거의 없는 듯하다. 단, 여기서 의문시되는 것은 CG무비의 전투신으로 이것이 이벤트적인 성격의 전투에 삽입되는 것인지 사뭇 궁금해진다.


불꽃이 튀는 CG무비의 전투신. 이벤트적인 전투에 삽입되는 것일까?

- ■제작사: SCEI
- ■장르: RPG
- ■발매일: 99년 가을 예정
- ■발매가: 미정

## 등장 캐릭터 소개



### 아레크(ALEC)

이 게임의 주인공으로 사냥꾼이 되기를 꿈꾸는 14세의 소년. '대재해'로 부모를 잃고 고아가 되었지만 마을사람들의 도움을 받아 굳굳하고 밝게 살아가고 있다. 어릴 적 친구인 루츠와 함께 다른 세계로 여행을 떠난다



### 루츠(RUTS)

주인공 아레크의 어릴 적 친구로 나이는 14세. 호기심이 아주 강하며 미지의 아이템을 모으기를 좋아하는 아이템 수집가이다



### 쉐릴(CHERYL)

아레크와 같은 나이의 소녀. 어머니를 일찍 여의고 홀잡이인 아버지(대재해로 사망)의 손에 길러진다. 남에게 지기 싫어하며 강한 행동력을 지니고 있다

DreamCast D 포커스

# 진짜 바이오 해저드, 진짜 공포를 만나자!

이것을 보고 나서 '바이오 해저드'를 말하자

# 바이오 해저드 -코드:베로니카-



개발 착수가 알려진 후로 감감 무소식이 되는 잠수함식 소프트. 「바이오 해저드 -코드:베로니카-」도 팬들의 귀를 솔깃하게 만들고 나서 물밑으로 가라앉아 있던 소프트. 그러나 동경 게임쇼를 신호탄으로 다시한번 수면 위로 급부상, 우리 앞에 모습을 드러냈다. DC를 불타게 할 명작 후보 0순위, 여러분의 열망을 특보로 달랜다.

■제작사: 캡콤
■장르: 어드벤처
■발매일: 겨울
■발매가: 미정

개발 착수와 함께 공개된 화면 사진을 본 'DC 싫어파' 사람들은 '좀비의 얼굴에 살이 좀 붙었을 뿐 PS로 발매된 전작과 크게 다를 바 없다'는 독설(!)을 내뱉어 DC 팬들의 마음을 상하게 했던 바 있다. 게다가 완전히 끊어져 버린 관련 정보가 아픈 상체에 소금을 뿌리는 역할을 하게 된 셈. 그러나 오랜 공백을 깨고 얼마전 TGS에서 공개된 「바이오 해저드 - 코드: 베로니카 -」의 화면은 그간의 상심을 모두 지워버리고 남을 정도의 '무언가'를 보여주었다. 훨씬 섬세해진 그래픽, 그리고 화면의 톤과 연출만으로도 느껴지는 '공포'라는 분위기. 캡콤이 PS에서 미처 구현하지 못했던 '바이오 해저드'의 모습이 거기에 있었다.



에헤야디야~ 푸슝! 푸슝!



구석에 몰아 놓고 푸슝! 푸슝!

## 클레어의 손에 들려있는 무기들

'코드:베로니카'에도 전작에서 등장했던 고전적이면서 향수 어린 '그 무기'가 등장한다. 게다가 상급자용들의 실력자랑에 동원되던 '그 무기'도…. 더불어 초심자들에게 시원한 한방을 제공하던 '그 무기' 까지…. 현재 작업이 한창 진행중이므로 앞으로도 더욱 많은 무기가 추가될 전망이다. 현재가지 공개된 클레어의 분신, '코드:베로니카'에 등장하는 무기들을 소개한다



권총



나이프



샷건

## 바이오 해저드에 내리쬐는 서광

'코드:베로니카'에는 곳곳에 DC 다운 연출이 가득하다. 그중 게임에 현실감을 한층 더해주고 있는 광원 연출 화면을 소개한다. DC와 '바이오 해저드'가 함께 연출하는 현실적인 '빛'의 효과는 더욱더 강한 몰입을 불러일으킬 것으로 기대된다.







복도 구석 어두운 곳에서 밝은 앞쪽으로 나옴에 따라 빛의 양이 변화한다



ㅇㅇ같은 장소지만 광원 연출에 따라 전혀 다른 화면인 듯이 연출되고 있다. 이 빛의 각도가 변화하는 것은 게임 속에 시간의 개념이 도입되어 있다는 것을 의미하는 것일까?

DreamCast 특집

남코가 왔다

# 소울 칼리버

SOULCALIBUR

PS를 지키는 거대한 용, 힘있는 서드파티 남코가 뉴 머신 DC로도 게임을 내놓는다. 남코의 DC 데뷔작은 이미 게임센터에서 호평을 얻은 바 있는 3D 격투 액션, 소울칼리버. 원작인 아케이드용 기판보다 하드웨어면에서 더 뛰어난 성능을 가지고 있는 DC, 당연히 겉모습에서부터 초월이식의 냄새가 강하게 풍겨 오는데….

Dreamcast

■제작사: 남코
■장르: 격투 액션
■발매일: 99년 여름
■발매가: 미정

## 소개합니다. DC용 「소울칼리버」!

'99년 TGS 봄' 은 DC측에 있어서 의미있는 행사가 아닐 수 없었다. 얼마전 DC 참여를 밝힌 남코, 'DC로 몇 가지 타이틀을 개발중이다' 라는 사실만을 밝힌 채 구체적으로 어떤 타이틀을 내놓을 것인가를 계속해서 감춰 온 남코가 비밀의 상자를 여는 날이었기 때문. 이미 각계 각층의 게임인들은 그것이 '소울칼리버일 것이다' 라고 예측하고 있었다. 하지만 그렇게 예측하고 있던 이들도 막상 접하게 된 소울칼리버를 보고 놀라지 않을 수 없었다. 게임쇼에 공개된 소울칼리버는 이제까지 보아온 아케이드용 소울칼리버보다 훨씬 더 훌륭한 완성도를 가지고 있었기 때문이었다.



TGS쇼에 전시된 30%완성 버전의 소울칼리버




배경의 삭제 등을 염려하는가? 추가는 필지연정!

### 아케이드 버전과의 비교

하드웨어적인 상대적 우수성, 가정용으로의 이식, 실력있는 메이커 남코, 이 세가지가 만난 소울칼리버는 '이식' 이라는 말이 아까울 정도이다. 이미 다수의 자사 소프트를 가정용으로 옮겨온 남코, 그때마다 새로운 추가사항을 게임속에 적절하게 섞어 넣었던 것을 기억하는 이들이라면 DC용 소울칼리버를 기대하지 않을 수 없는 것이다. 현재 30%정도의 완성도를 보이는 TGS 버전의 화면을 아케이드 버전의 같은 화면과 비교해 보자.



이것이 아케이드에서 만나던 피부 거친 아이비양



이것이 DC용에서 부활한 아이비

아이비



국내에서는 머리를 금발로 물들이고 오락실에 찾아들었던 미츠루기도 깨끗하게 부활




미츠루기(국내명:아데)

DreamCast



SCE 프로모션 전략의 열쇠를

# PS, 포켓

## 소니 컴퓨터엔터테인먼트 프로모션 기획부 부장 겸 광고부 부장

## 사에키 마사츠카

포켓 스테이션의 발매, 「움 재머 라미」와 「드래곤 퀘스트 Ⅶ」의 CM. PS 본체의 가격인하 등 1월경 커다란 움직임이 이어졌던 PS. 이 움직임은 이미 예정되어 있던 것인가, 아니면…. 게다가 「PS 2」에 관한 끊임없는 소문이 돌고 있기에 그 소문의 진상을 밝히기 위해 사에키씨에게 인터뷰를 요청했다.

### 갑작스런 가격인하 선언… 그리고 포켓 스테이션의 등장

**- 질문이라고 하기엔 좀 그렇지만 사에키 씨! 지난 인터뷰에서 PS의 가격인하는 없을 거라고 말씀하신 것 같은데….**

**사에키** : 마사츠카씨(이하 사에키) : 그때는 몰랐으니까요(웃음). 1월 5일 새해 첫 출근을 해서 새해 인사도 채 나누지 못한 상황에서 호출되어 이야기를 듣고 바로 시작한 겁니다. SCE의 CM제작기간 최단 기록을 갱신했지요. 이야기를 들은 그 날에 착수해서, 그 다음 날에는 프레젠테이션, 방송은 15일 전후였죠? 그렇게 후다닥 진행했어요.

**- 소매점의 입장에서도 연초에 뭔가 화제를 원했던 게 아닐까요?**

**사에키** : 물론 그랬겠죠. 연말 판매 경쟁에서도 보여줬듯이 각 포맷이 현재 지니고 있는 파워 같은 것을 원했는지도 몰라요. 그런 입장에서 '좋았어, 이대로 밀고 나가자!' 라고 결정을 내리게 된 건 「FFⅧ」을 시작으로 99년의 첫발을 강하게 내딛긴 했지만 소프트가 점점 적어지고 있는 추세란 것이죠. 즉 제작자가 하드를 전부 이해해 이제는 완숙기에 접어든 소프트가 나오는 추세라는 것을 온몸으로 느끼고 있습니다. 그래서 이 시점이라면 하드를 다른 것으로 바꾸는 사람이 늘어나고, 그렇게 된다면 앞으로도 '괜찮지 않을까?' 라고 생각을 했죠. 하지만 실제 결과는 예상과 달리 12월과 1월의 실적면에서 거의 차이가 없었습니다.

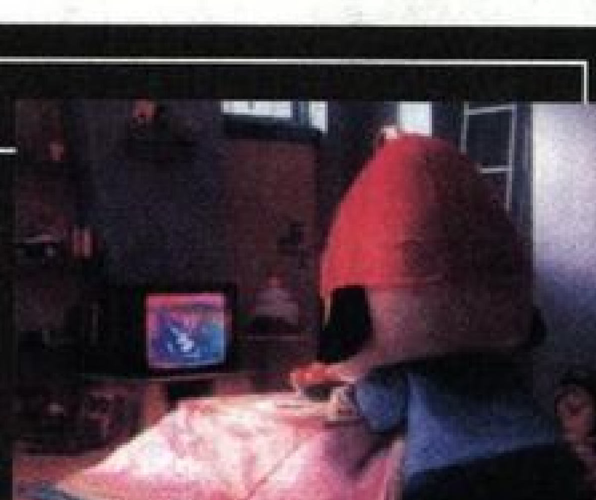
**- 가격인하의 폭이 3,000엔인데, 그것은 역시 포켓 스테이션의 가격에 맞춰서?**

**사에키** : 그건 아닙니다. 어쩌다보니 결과적으로 그렇게 된 것뿐입니다.

**- 포켓 스테이션의 발매와 PS 본체 가격인하는 타이밍을 맞춘 겁니까?**

**사에키** : 결과적으로 그렇게 된 셈이죠. 포켓 스테이션을 생산일정부터 계산해서, 어느 정도 재고가 쌓이는 시점이었고, 고객이 움직이기 쉬운 날을 고려하다보니 발매일은 토요일이 된 겁니다. 한편으로는 유저로부터 '1개월이나 끌었으면서 왜 이렇게 적어' 라는

### 1. CM 선행 프로모션



올해 연말 연시의 PS CM에서 주목을 끈 것은 「FFⅧ」, 「드래곤 퀘스트 Ⅶ」, 「움 재머 라미」, 「IQ FINAL」 4개다. 그 중에서도 「드래곤 퀘스트Ⅶ」의 CM은 효과가 있었고, 내용으로서는 '단순히 「드래곤 퀘스트Ⅶ」을 국민적 소프트로 내보이고 싶었다' (사에키 씨)라고 한다. 전문지에는 정보가 나와 있지만, 일반층에서는 「드래곤 퀘스트」가 PS로 나온다는 것을 몰랐던 사람도 많았던 모양인지 효과는 뛰어났다. 「움 재머 라미」는 잡지매체보다도 먼저 CM으로 정보가 노출되어 강한 인상을 남겼다.

쥐고 있는 사에키가 말하는 3가지 플랫홈에 대해서

# 스테이션, PS 2

질타를 당하기도 했습니다. 현재는 주 2회 출하하고 있습니다.

**- 포켓 스테이션에 관한 일련의 움직임은 이전과는 달리 SCE가 서두르고 있다라는 인상이었습니다.**

**사에키** : 그건 확실합니다. 전격왕 1월호(게임파워 2월호)에서 '올해는 쉴 틈이 없어요'라고 말했는데요(웃음). 그래도 포켓 스테이션을 발매하고 나서야 보이기 시작한 것은 바로 시장 형성의 구조입니다. 정말이지 아무리 열심히 만든다 해도 계속 품절 현상이 일어날지도 모릅니다. 그 이유는 단순하게도 모두들 복수 구입을 하고 있다는 거죠. 예를 들어 「포켓 무무」를 즐기고 있을 때 「크래쉬 3」가 하고 싶다는 생각이 든다면 아깝다는 생각에 데이터를 지울 수가 없습니다. 그럴 경우 어쩔 수 없이 포켓 스테이션을 하나 더 사게 되는 거죠. 이런 식이다 보니 모두들 게임개수 별로 구입을 때문에 현재, 매주마다 똑같은 사람들이 포켓 스테이션을 사기 위해 모여들 가능성도 있습니다. "이거 몇 개나 필요한 거죠?"라고 말하는 것이 더 확실할지도. 때문에 많이 만들지 않으면 안됩니다.

**- 작년에는 '매월 100만대 제작을 목표로 하고 있습니다'라고 말씀하셨습니다만?**

**사에키** : 아직 해외에서는 발매하지 않았지만, 그쪽에는 유통시키지 않았다라는 것이 올바른 표현이겠죠.

**- 다음으로 연초의 프로모션적인 움직임으로는 「드래곤 퀘스트」의 CM 등이 있었습니다만.**

**사에키** : 그건 의도적인 거죠.

**- 그렇다면 뭔가 노리는 점이 있었던 겁니까?**

**사에키** : PS 2의 소문으로 시끄러웠기 때문에 그걸 잠재우기 위한 의도로(웃음). '아직 「드래곤 퀘스트」도 나오지 않았는데….'에 초점을 맞춘 거죠. 매년 정월이 되면 올 한해의 전반부의 경향분석을 하는 것은 당연하지만 PS 2에 관한 정보가 소문으로 떠도는 것은 원치 않았습니다. 사실 신용을 얻고 있는 미디어를 통해 어떤 기념일이 될 만한 시점에서 터뜨리고 싶었다고 말하는 편이 솔직하겠죠. 하지만 작년의 무책임한 소문 때문에 어쩔 수 없이 「드래곤 퀘스트」의 CM을 통해서라도 관심 밖으로 몰아내고 싶었습니다.

**-그렇다면 그 CM이 영향을 미쳤다고 생각하십니까?**

**사에키** : 「드래곤 퀘스트」는 500만개 정도 팔리는 국민적 소프트니까 당연히 영향을 미치죠.

## 5년 째 충실함을 보이는 PS의 미래는?

**- 포켓 스테이션도 등장했고 「파이널 판타지」, 「드래곤 퀘스트」도 있고, 올해 PS는 5년째를 맞는 하드라고는 생각할 수 없을 정도로 상당히 활기를 띠고 있습니다. 이런 상황 아래에서의 PS 전략을 알려 주십시오.**

**사에키** : 크게 보면, 현행 PS 비즈니스는 쉴 새 없이 뭔가를 선보이는 것입니다. 지금도 봄 이후의 새로운 캐치 프레이즈(간결하고 효과적인 선전문구)를 구상중입니다. 94년 12월 3일에 PS를 구입하려고 줄섰던 사람들은 '다음 SCE의 캐치 프레이즈는 과연 무엇일까?' 분명 기대하고 있을 겁니다. 대대적인 캠페인을 벌일 것인가 아닌가는 별개의 문제라 해도 워딩 정도는 장기간 쓸 수 있는 것을 내놓고 싶습니다. 현재 후보는 몇 개 준비되어져 있습니다만.

**- 사에키씨는 이미 마음의 결정을 하셨나요?**

**사에키** : 제가 늘 생각하고 있는 캐치 프레이즈는 '게임에 죽고 게임에 산다'는 것입니다(웃음). 듣기만 해도 뭔가가 와닿지 않습니까?

**- 뭐랄까…게임의 본질을 생각하게끔 하는 자극적인 문구라고 할까? PS는 원래 그런 컨셉이 아니었나요?**

**사에키** : 그렇습니다. 현재는 「일편단심」, SCE 라는 것을 내보이고 싶어요. 아무튼 PS 2의 이야기에 대해서는 저도 아직 세부 사항은 듣지 못했습니다. 지금 세간에는 DVD의 이야기나, 혹시 영역적으로 AV 가전 제품이 되는 것이 아닌가라는 소문이 나돌고 있습니다. 소문으로는 그런 식의 상품 포지션이지만 아직 그런 건 알 수 없습니다. 능력이 있다해도 갑자기 확대되는 상품정의를 내린다는 것이 올바른지 어떤지는 별개의 문제라 봅니다. 보다 중요한 것은 게임 시장, 게임 엔터테인먼트이기 때문에, 이것만은 절대 변하지 않는다고 생각합니다. 저도 아직 상세한 것은 모르지만 만약 DVD 탑재라 한다면, PS 2를 사는 목적이 단순히 DVD로 영화를 보기 위함은 아닐 것입니다. 다시말해 「굉장한 게임이 나왔다」라는 동기에서 살 것이기 때문에 계속해서 쓸 수 있을 겁니다. PS도 그렇다고 봅니다.

**- DC의 판매가 침체 상태에 빠진 것 같은데, 그렇다면 뭔가 전략이 있습니까?**

**사에키** : 뭐 특별한 전략 같은 건 없는 것 같습니다. 역시 여러 가지 의미에서 「타도 소니

### 2. 포켓 스테이션

당초에는 98년 말에 발매 될 예정이었던 포켓 스테이션. 예상대로라면 연말 판매 경쟁의 주연이 될 상품이었지만, 발매직전에 발매연기가 발표되었다. 서드 파티의 연말발매 소프트의 CM 중에는 포켓 스테이션 대응을 강조한 것도 있어 그 영향은 컸다. 매체에 소개한 광고도 발매일만 변경된 형태로, 연기 결정은 발매직전까지 기다렸던 것을 짐작할 수 있다. 이 일련의 흐름은 지금까지의 SCE에는 없었던 '너무 성급했다'라는 인상을 남겼다. 바꿔 말하면 그것이 시장에 영향을 끼쳤는가하면, 포켓 스테이션은 발매와 동시에 매진이 속출했다. 생산대수가 적었던 탓도 있지만 현재로도 입수가 곤란한 상황이다. 사에키씨도 '포켓 스테이션의 생산을 안정시키는 것이 급선무'라고 말하고 있고, 서서히 상황은 개선되는 것 같지만 상품의 성격상 물건이 부족하다는 느낌은 쉽게 떨쳐지지 않을 것 같다.




발매 당일 전국 각지에 있는 게임샵에서는 매진 사태가 발생. 지금도 다음 입하는 미정이라는 글만 내 걸어 놓고 있다



(본체)!」를 외치고 있지만 그것은 5년 후에나 가능하다고 생각합니다. 하지만 그건 어설픈 정보, 불확실한 정보에 기초를 두고 있는 것이기 때문에 그게 확실해질 때쯤… 2월 16일에 학회(ISSCC) 발표가 있습니다. 하지만 그날 발표회가 PS 2에 관련된 발표가 아니기 때문에 부분적으로는 들어갈지 몰라도 그다지 큰 비중을 차지하지는 않을 것입니다.

**- 3월 2일 5천만대 달성 미팅에서는 뭔가 공개되지 않을까요?**

**사에키** : 그건 아직 비밀이라 말하면 안돼요(웃음). 뭔가 여러가지 이야기가 나오겠죠(웃음). PS는 5천 만대를 돌파했음에도 불구하고 변함없이 신규 유저들을 끌어들이기 위해 힘쓰고 고객을 즐겁게 해주려고 노력하고 있습니다. 그러기 위해 새로운 많은 일들을 시도해보려 하죠. 아마도 다음 대상은 중년, 즉 아저씨들을 끌어들이기 위해 뭔가 획기적인 것을 보여줄 것입니다. 결코 간단한 일은 아니겠지만….

**- 이전에 말씀하셨던 건, 카탈로그를 만든다는 것은?**

**사에키** : 아 그거요!! 드디어 실현됐어요. CM도 2개 OK받았고, 거기다가 카탈로그를 잘 섞어서 활용만 잘 한다면…. 비록 대 성공은 못할지라도 해보지 않고 미리 포기를 해서는 안된다고 봅니다.

**- 그건 이미 결정 된 겁니까?**

**사에키** : 3월 8일 판매였나? 틀렸다면 죄송(웃음). 최종 단계에서 '역시 아저씨는 안돼, 그만두자구' 라는 일이 생길지도 모르죠 (웃음).

## 5년째라고 해서 헤이해지는 것은 용납할 수 없으며, 절대 긴장을 늦추지 않을 것입니다

### 어려운 속편 타이틀의 프로모션 전개

**- 타이틀면에서는 또 충실한 한 해가 될 것 같군요.**

**사에키** : 작년과는 비교가 안돼죠. SCE로서도 여러 가지를 내보일 거예요. 그 중에는 꽤 무게 있는 것도 있고 새롭게 선보이는 것도 있습니다. 또한 무명이라 해도 만들고 있는 사람이 확실한 사람으로, 확실한 생각과 확고한 의지를 가지고 만들고 있다는 점에서 새롭다는 겁니다. 그 타이틀 공개는 대략 3월경 부터라 보고 있습니다.

**- 그 중에는 속편물도 역시 포함되어 있겠죠? 근데 최근에는 웬지 속편물이 그다지 히트를 치지 못하는 것 같아서…**

**사에키** : 본질이 변하지 않는 것은 절대 전작 만큼의 판매율을 올리지 못하죠.

**- 게임에 문제가 있다는 겁니까?**

**사에키** : 게임 그 자체와 프로모션 양쪽 모두의 문제죠. 최근 수개월 간 「~2」라고 불려지는 타이틀을 내놓는 것에 대해 고민하고 있습니다. 가장 고민이 되는 것이 「IQ FINAL」인데, '그 세계관이…' 라는 게 받아들여진 것은 전작 때의 이야기로, '이번에는 누구를 대상으로 팔지?' 라는 것을 생각하면 '전작을 했었던 사람들이 꼭 플레이 해주었으면 한다' 라는 말들이 나옵니다. 하지만 그렇게 되면 100만명에게도 팔 수가 없습니다. 그렇다고 게임 자체에서 전작과 뭔가 달라진 것이 있는가 하면 크게 달라진 부분은 없습니다. 그렇다면 조금이라도 달라진 부분을 철저하게 프로모션 메이크 해왔냐 하면 그것도 잘 맞추지 못해 반성하고 있습니다. '자, 「파랩퍼 2」는 어떻게 할까요' 라는 말이 나왔을 때 '주인공은 라미이고, 배경 음악은 락입니다' 라고 필사적으로 다른 점을 말하지만 정신을 바짝 차리고 보면 타이틀이 「움 재머 라미」로 바뀐 것을 알아차리게 되죠(웃음). 타이틀이 바뀌고, 주인공이 바뀌고, 음악성이 바뀌고, 그걸 확실히 전달될 수만 있다면 이미 「파랩퍼」를 즐

## PS 2, 증권 어널리스트는 이렇게 본다

ABN 아무로 증권회사 조사부 시니어 어널리스트 사와케 히로노부씨



PS 2의 포인트는 소프트 호환성의 유무, 미디어, 통신, 가격, 등장시기 등을 생각할 수 있습니다.

우선 호환성의 유무인데, 호환성이 채용될 가능성은 충분히 있습니다. 닌텐도의 GB에서 GB컬러로의 이행은 성공적이었다고 볼 수 있습니다만, 현재까지 부드럽게 이행이 진행된 것도 양 기종에 호환성이 있었기 때문입니다. 그렇다면 신기종을 내세울 때 어쩔 수 없이 제한되는 소프트의 타이틀 수를 PS용 소프트로 보충할 수 있다면 이행이 부드럽게 진행되겠죠.

미디어와 통신에 대해서는 SCE만이 아닌 소니 그룹 전체의 방침에도 큰 영향력이 미치리라봅니다. 미디어로는 DVD가 유력시되고 있지만 DVD로 영상까지 볼 수 있게 된다면 소니 픽처스가 가진 풍부한 영상 컨텐츠는 큰 매력덩어리죠. 하지만 DVD 하드 판매라는 면에서 소니의 가전제품 부문과 경합되어 버리는 문제가 있습니다. 하지만 해결책이 없는 것도 아닙니다. PS 2에서는 최소한의 기능으로 한정짓고, 가전 제품 부문에서는 더욱 고성능의 하드를 판매한다라는 전략을 세운다면 별 문제 없이 가리라 봅니다.

통신에 관해서는 소니가 스카이 퍼펙 TV를 필두주자로 하는 연결선을 만드는데 적극적으로 나설 것이고, 모뎀이 장비 될 가능성도 있겠죠. 다만 PS 2가 소니의 디지털 네트워크 시대의 가전 제품 전략에 들어가 셋 톱 박스에 부착되는 형태로 나오게 된다면 그만일테니까 DC처럼 표준으로 모뎀이 달려나오지 않을지도 모릅니다.

발매시기에 관해서는 올해 연말도 가능하다고 봅니다. 학회에서 발표된 칩이 사용된다면 단 기간에 칩의 양산체제로 들어갈 수 있는가가 포인트가 되겠습니다만, 칩 생산은 해외 메이커에게 수주(OEM)하는 선택기도 있을 수 있겠죠. 또한 가격에 관해서는 지금 DC가 3만엔 이하로 발매되고 있기 때문에 3만엔을 넘지 않는 것이 절대 조건이 될 거라고 생각합니다.

다만 가장 중요한 것은 'PS 2로 게임이 어떻게 변할 것인가'하는 것입니다. 이미 DC로 시험되고 있는 이 문제에 PS 2가 어떻게 반응할 것인지 기대되는군요.

*셋 톱 박스 : 디지털 네트워크를 이용한 가정에 들어가기 위한 창구가 되는 기기, 시스템. 이것에 다른 하드(TV, 게임)를 부착시키는 것으로 위성 방송 수신과 네트 웍 게임을 즐길 수 있게 된다.

### 3. PS 5000만대 돌파

PS 출하대수 전세계 5000만대 돌파는 98년 12월 21일의 시점에서 달성되었다. 지역별로는 일본이 1,425만대(94년 12월 3일 발매), 북미 1,935만대(95년 9월 9일 발매), 유럽 1,640만대(95년 9월 29일 발매)라는 내역이다. 4000만대 돌파를 기념한 것이 98년 8월의 일. 불과 4개월만에 1000만대라는 경이적인 페이스로 출하했다는 말이 된다. 물론 이것은 2개월 이전의 데이터라서 일본에서만도 포켓 스테이션의 발매와 「FF Ⅷ」의 발매가 있었기 때문에 현재로서는 더더욱 숫자가 늘어났을 것이다.

긴 사람들 모두의 관심을 끌기게 충분하죠. 가장 중요한 것은 본질이 어디까지 변했는가 하는 것인데, 감동적이었던 「파랩퍼」의 최종 스테이지 곡처럼 그런 기분 좋은 것이 상당히 다른 음악성으로 「움 재머 라미」가 준비해 놓고 있다면 전혀 문제가 없고, 반드시 모두가 즐기고 싶어 할 겁니다. 그러니 할 수 있는데 까지 해 본다면… (웃음).

히트작의 속편이니까 당연 잘 팔리겠지라고 생각하면 새로운 것은 아무 것도 없겠죠? 그러니까 프로모션의 입장에서는 '어떻게 하면 전작 이상의 성과를 올릴 수 있을까?' 라는 점을 신중하게 생각하지 않을 수 없습니다. 제작자에게 당부하고 싶은 것은 무엇보다도 시리즈라면 당연 팔릴 것이라는 커다란 착오에서 벗어나길 바라며, 본질적으로 게임성이 새로워졌다든가, 색다른 즐거움이 있다든가, 그것을 사면 지금까지와는 무엇이 어떻게 달라서 굉장하다는 점을 고려해주는 소프트가 아니면 프로모션은 불가능하다는 것을 말하고 싶군요. 우선 대담하게 이름 바꾸는 일부터….



## PS 2에 관한 사에키의 이론 스트레스는 올 것인가?

**- 사에키씨가 자주 말한 것은 만약 다음 머신이 나온다 해도 모두들 스트레스를 받지 않는다면 아무런 의미가 없다고 하셨는데, 어떻습니까? 스트레스를 받고 있습니까?**

**사에키** : 기술 개발자의 스트레스, 제작자의 스트레스, 나아가 유저의 스트레스까지. 이미 앞의 두 사람들은 스트레스를 받고 있습니다. 모두들 잠재적으로 스트레스를 가지고 있는 상황까지 간다면 O.K죠. 얼마 전까지는 잠재적인 것도 없었으니까요. 즉, 「FFⅧ」의 무비를 보다가 '이 상태로 움직여보고 싶어' 라고 생각하는 사람이 있다면, 그것을 겉으로 표현하는 사람도 있을 겁니다. 대부분의 사람들이 마음속의 잠재적인 스트레스가 있다면 그것을 타이밍에 맞춰 만족시켜주면 아무런 문제가 생기지 않습니다.

만일 PS 2가 나온다면 굉장한 소프트가 나올 때까지는 일체 아무 것도 하고 싶지 않을 겁니다. 눈앞에 소프트를 보여주는 것 이외에는 절대로 설득력이 없으니까요. 그런 측면에서 앗하는 사이에 200만대를 달성한다는 것은 프로모션이 어떻다든가 하는 게 아닙니다. '이게 너무너무 하고 싶어' 라는 생각이 들게끔 만드는 소프트가 있어야 한다는 게 절대 조건입니다.

**- 유저를 포함해 모두의 미각이 둔해지고 있는 그런 상황이니까 포켓 스테이션 같은 것도 받아들여지는 거겠죠. 표현은 안 좋지만 포켓 스테이션은 정크 푸드(즉석 식품이나 간이 식품)같은 거군요(웃음).**

**사에키** : 포켓 스테이션이 장식품이라(웃음). 니프티를 들여다 보면 「포켓 무무」도 의외로 괜찮다는 라는 평가가 꽤 있고 '게임의 원점을 보았다' 라는 식의 약간은 과장되게 표현하는 사람도 있어서(웃음). 하지만 야마모토씨(「포켓 무무」제작, 슈거&로켓츠 이그젝티브 바이스 프레지던트)는 진정 그러한 것을 느껴주길 원했습니다. '게임이라는 것은 이런 것이다.' 라는 것을 말이죠. 그것을 '뭔가를 이 시점에서…' 라고 말한다면, 그건 그것 자체로 좋은 게 아닐까요. 상당히 제한된 조건 아래에서 즐길 수 있다는 것으로 크리에이티비티가 얻어질 수도 있기 때문에, 굉장한 능력을 지닌 머신으로 소프트를 만드는 것보다도 상당히 어렵습니다. 게임성을 발견하지 못한다면 절대 불가능한 일이니까요. 이 속에서 만큼은 어지간히 머리를 굴리지 않으면 살아남기가 힘든 법이죠.

## 결론을 내리자면…

**- 현재의 PS는 흔들림 없이 여유가 있어 보이며 현 시점에서는 비교적 확고부동한 5년째라는 인상입니다.**

**사에키** : 여유가 있어보였다니…. 하지만 항상 여유라는 건 없어요. 정말이지 이때까지 그런 해는 한해도 없었어요.

**-그게 아니라, 5년 정도라면 여유가 나올 수도 있지 않을까 하고 생각했습니다.**

## '게임에 죽고 게임에 산다' 올해 전반부는 이것으로 행해 보고 싶습니다. 즉 원점으로 되돌아가고 싶은 거죠.

**사에키** : 마음이 느슨해지는 건 원하지 않습니다.

**-그래서인지 뭔가 바싹 긴장하고 있는 것처럼 보이는군요.**

**사에키** : 그건 잘 보셨군요. 솔직히 긴장하고 있습니다.

電擊王

**- PS에는 안정감이 있다라고 몇 년에 걸쳐 평가를 해왔습니다만 올해는 예년과 달리 뭔가 노리고 있다는 느낌이 드는군요?**

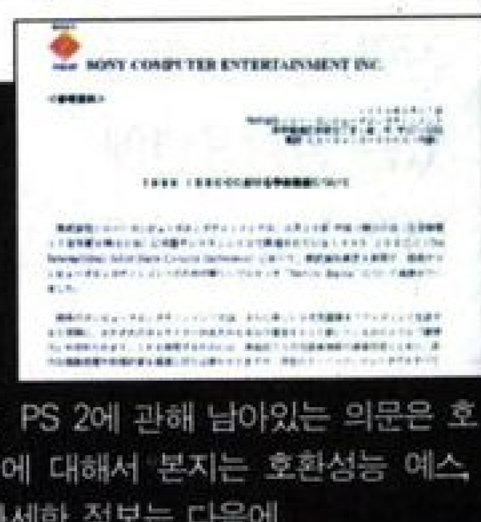
**사에키** : 그런 것에 대한 대답은 소프트로 밖에 할 수가 없군요. 그런 것은 SCE의 입장이라기보다는 PS의 입장이 되어야 합니다. '어떻게 나아가지? 어떻게 전해줄까?' 항상 그렇게 생각하며 일을 해왔습니다. 솔직히 해보지 않은 일도 많이 있습니다. 못 보고 지나치기도 하고, 순간 빠뜨리기도 하고.

**- 그 모든 것을 채운다면 올해가 마지막이겠죠?**

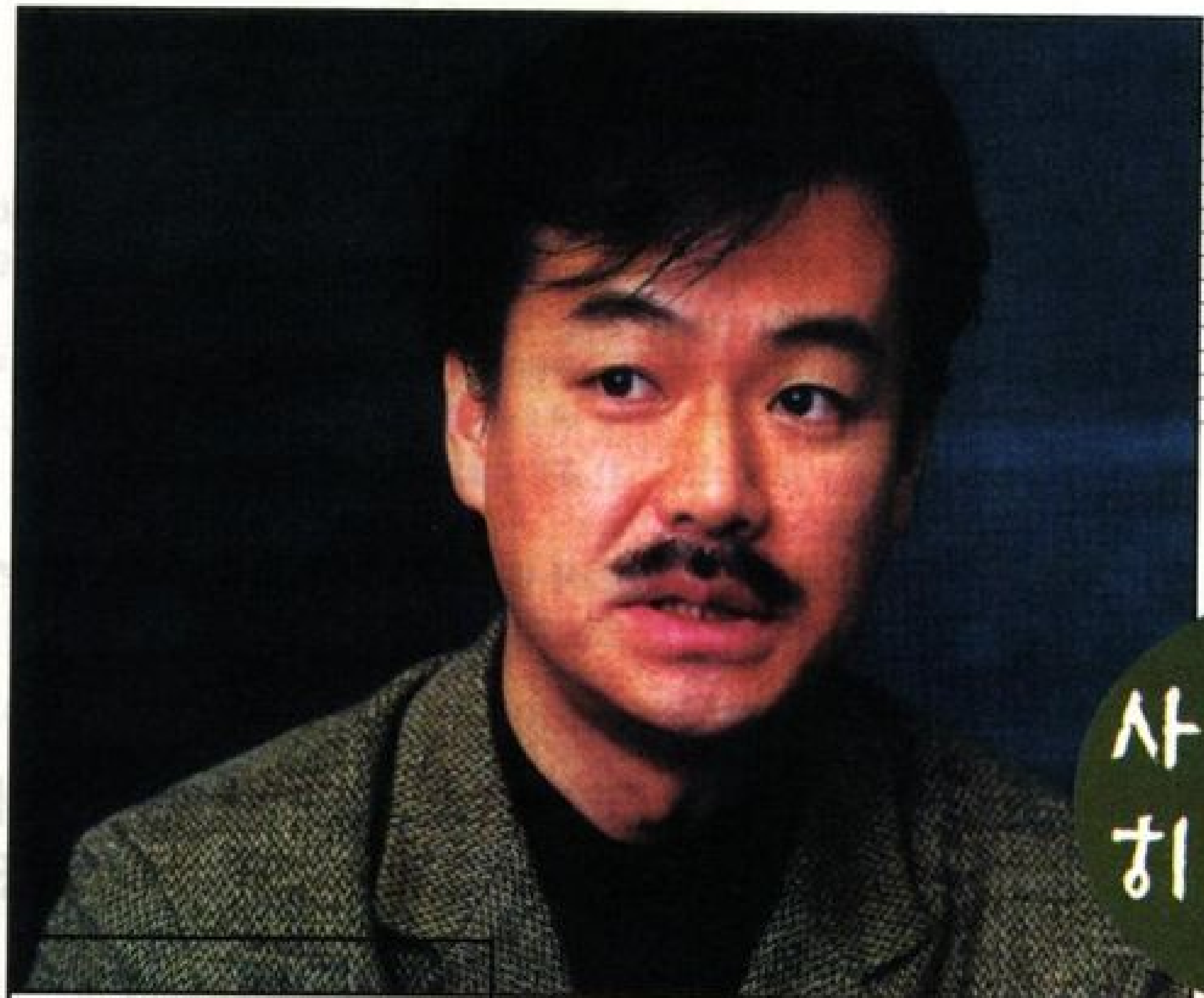
**사에키** : 그럴지도 모르죠.

## 발매되고 나서야 포켓 스테이션의 상품특성을 확실히 알 수 있었습니다

### 4. Play Station 2



이 기사는 2월 22일 시점에서 쓴 것이다. 만약 본지 발매일까지 뭔가 큰 사건이 일어난다 해도 유감이지만 반영할 수 없다. 그런 상황이지만 현기점에서 PS 2에 관한 정보를 돌이켜보자. PS 2에 관한 기사로 첫 머리를 장식한 것은 11월 닌쿄 일렉트로닉스다. 이 기사에는 PS 후속기종용의 칩의 발표가 미국 학회에서 행해진 것, DC 발매에 맞춰 11월말에 PS 후속기종의 발매가 이루어질 가능성이 있다고 써있었다. 결과는 알고 있는 대로다. 그리고 일본 시간으로 2월 16일 SCE가 말한 '장래의 컴퓨터 엔터테인먼트를 위한 새로운 프로세서 「Emotion Engine」이 미국 학회에서 발표되었다. 「Emotion Engine」의 스펙이 상상되는 그 표현력은 종래의 컨슈머 머신의 한계를 넘는 것으로 DVD를 매체로 사용한다는 사실을 충분히 느끼게 해주는 것이었다. PS 2에 관해 남아있는 의문은 호환성의 유무와 통신 기능에 관한 것. 이 점에 대해서 본지는 호환성능 예스, 통신에 대해서는 노―라고 대답해 두겠다. 자세한 정보는 다음에.



99년을 지배할 서드 파티의 주역이

# 스퀘어는

스퀘어 부사장 사카구치 히로노부

## 사카구치 히로노부

공전의 히트를 기록한 「FFⅧ」에 이어, 「초코보 레이싱」, 「사가 프론티어 2」 등 대형 타이틀을 준비하고 있는 스퀘어. 올해도 PS의 열쇠를 쥐고 있는 게임 회사임에 틀림없다. 그래서 스퀘어 부사장인 '사카구치 히로노부' 씨에게 99년의 스퀘어 전개, 그리고 진화를 거듭하고 있는 영상표현에 대해 물어 보았다.

### 99년은 신작이 쏟아지며 2000년까지 계속될 듯

**-98년의 스퀘어 작품을 돌아보면, 「제노기어스」와 「무사시전」, 「어나더 마인드」 등으로 새로운 도전을 느끼게 하고 있는데 많은 작품들이 예정되어 있었던 것입니까?**

**사카구치** : 아니 올해가 더 많습니다. 올해에는 많은 작품을 낼 것입니다. 원래는 일찍 앞당겨서 98년에 낼 예정이었지만요.

**-그것은 시리즈 물인가요?**

**사카구치** : 뭐, 여러 가지입니다만, 곧 발표될 것입니다. 98년에는 좀 적었죠?

**-그러면 올해에 '친숙한' 작품도 나오나요?**

**사카구치** : 글쎄요. 올해는 풍작의 해입니다. 이것이 반대로 고민을 만들어 내기도 하죠. 광고부쪽에서도 힘들어해서, (발매일이)겹치지 않도록 신경 쓰고 있습니다. 정말 두 달에 한번씩 나올 듯 하군요.

**-차세대기의 루머도 많이 흘러나오고 있는데, 2000년에도 PS로 스퀘어의 작품을 즐길 수 있을까요?**

**사카구치** : 글쎄요? 나올 거라고 생각합니다. 올해는 많은 작품을 (제가)맡고 있지만 모처럼 만든 작품을 계속 낼 수밖에 없겠죠. 역시 좋은 것은 2개월, 3개월마다 발표하는 것이고, 그렇게 되면 발표시기가 2000년이 되는 것도 있을 것입니다.

**-포켓 스테이션은 어떻습니까?**

**사카구치** : 그것(포켓 스테이션)은 개별로 떼어 내서 생각하기보다는 우선 본체가 있어서 거기에 연동하며 즐길 수 있다는 점이 좋다고 생각합니다.

2D에서도 게임의 재미가 확실하게 존재하고 이것을 하지 않으면 안되겠다는 생각은 갖고 있습니다. 너무 3D에 치중하고 있으니까요. 물론 3D에서도 게임성이 있지만, 그것 이상으로 2D에서도 게임성이라는 것을 한번 만들어 보고 싶습니다. 그것은 휴대형(포켓 스테이션)이 되어도 좋고 PS라면 차세대기종에도 적용할 수 있으니 그것으로 해봐도 좋구요.

**-그 점에 대해서 구체적인 기획과 아이디어는 갖고 계신지요?**

**사카구치** : 현재 만들고 있는 작품 중에는 없습니

### FF영화는 호놀룰루에서 제작중



호놀루루에서 제작중이며, 작년에는 발표회까지 열린 「FINAL FANTASY-THE MOVIE」. 풀 3D CG 영화로 지금 일본뿐만이 아니라 전세계적으로 주목을 받고 있는 작품이다. 사카구치씨에 의하면 2001년에 상영할 계획이라고 한다. 일반적으로 영화는 상영 전에 예고 버전을 유통시키는데, 「FF」는 어떤 형태로 등장할 지 궁금하다. 그리고 「FF」의 스탭 부분이 게임을 낸 다음에도 영화제작을 계속 진행하고 있기 때문에 다음 작품의 각본에 대한 노하우도 축적하고 있다고 한다. 그렇다면 영화를 원작으로 하는 게임이 등장할지도 모르겠다.

## 말하는 99년의 PS와 게임 이야기

# PS와 함께 나간다

다. 하지만 「사가」의 노선은 손으로 그린 듯한 2D의 느낌이 있죠. 그것은 「FF」와는 어떤 의미로는 서로 반대되는 노선을 취하고 있습니다. 모두 비주얼로 처리하면 재미가 없을 것이고 스퀘어도 여러 색이 있어서 좋다고 생각하고 있습니다.

### 영상표현은 더더욱 진화하며 그 성과는 「IX」에서!?

**-「초코보의 이상한 던전 2」와 「FFVIII」에서는 CG의 표현력이 뛰어난데요. 아직 과도기입니까? 영상 등 출력이 다르다는 것을 생각하면 별개의 문제이지만, 게임기의 레벨을 생각할 경우에는…**

**사카구치** : 양복과 부드러운 물질의 표현 등의 CG에서 구현이 어려운 것은 아직 많이 남아 있습니다. 인간의 표정도 부드럽게 처리해야 되는 것 중의 하나이지만 그것을 효율적으로 만드는 것은 정말 힘들어요. 물론 노력과 시간을 들이면 가능하겠지만, 아무리 시간을 들여도 실제 만큼의 퀄리티는 힘들지요. 점차로 정복하는 것이 포인트라고 생각합니다.

**-예를 들면 「초코보의 이상한 던전」에서는 장난감처럼 귀여운 느낌을 넣은 CG라고 해도 작품마다 테마가 있는 것처럼 느껴지네요.**

**사카구치** : 「FFVIII」에서는 보다 리얼한 쪽으로 만들었습니다. 리얼타임으로 표시된 것과 무비의 질이 그만큼 변하지 않도록 만들어졌죠. 무비이기 때문에, 리얼타임이기 때문에 이런 것은 없어진다고 생각합니다.

**-사카구치씨가 생각하는 미래적인 게임의 모습은 이런 것이 가능하다고 보십니까?**



**사카구치** : 결국, 영화는 현실을 위해서 시작된 것입니다. 물론 리얼한 방향만으로 가서는 안되겠죠. 데포르메(미술용어로 의식적으로 대상을 과장, 변형시켜 표현하는 것)시킨다고 해도 좋은 것을 만들 수 있고, 또 있을 수 있다고 생각합니다. 하지만 이번에는 보다 리얼한 사물을 만들어 보고 싶었습니다. '진짜 사람 아냐?' 라고 착각할 만한 캐릭터가 울거나 웃거나 한다면 받아들이는 입장에서는 감정이입이 쉽다고 생각했습니다. 역시 인간은 인간에 대한 감정이입을 보다 쉽게 받아들이기 때문이죠. 이것을 확실하게 표현할 수 있다면 새로운 차원이 열릴 수 있다는 생각이 있거든요.

**-마지막에는 그것을 게임으로 만든다는 것입니까?**

**사카구치** : 그렇습니다. 게임성은 「FF」의 연장선상에 있어도 좋습니다. 이벤트로 나온 캐릭터가 정말 슬픈 듯이 울 때 감정이입의 정도가 틀려질거라 생각합니다.

예를 들면 얼마 전 「라이언 일병 구하기」를 보고서 전쟁영화에서 처음으로 무섭다는 느낌을 받았습니다. 전쟁은 정말 무섭다라는 것을. 그 정도로 감정을 자극하는 것을 만들어 보고 싶습니다. 게임에서도 말이죠.

게임성은 많이 발달했다고 생각하지만 그 다음은 표현의 문제입니다. 예를 들면 전쟁의 상황을 그린다고 해도 현재의 게임에서는 '정말로 무섭다'라고 말할 수 있는 레벨은 불가능하지만, 「바이오 해저드」는 '기분이 나쁘다'라는 레벨까지는 실현시켰습니다. 그래도 '정말 이런 것을 만들어도 좋을까'라는 문제에 도달하게 되었죠. 문제가 되는 것이 좋습니다. 여기에서 게임이라는 것에 대한 다른 시각이 나오기 때문이죠. 그래서 테마는 무엇이든 좋지만, 게임이라는 인터랙티브적인 것에서 문제제기가 가능한 정도의 것을 만들고 싶습니다.

**-그런 퀄리티를 표현할 수 있을 정도까지는 얼마나 걸릴까요?**

**사카구치** : 지금 연구결과가 나오는 것들은 어느 정도 앞서지 않으면 안됩니다. 「FFVIII」의 무비에서도 성과는 나왔지만, 「IX」나 「X」의 경우에는 보다 확실하게 보여 드릴 수 있겠죠?

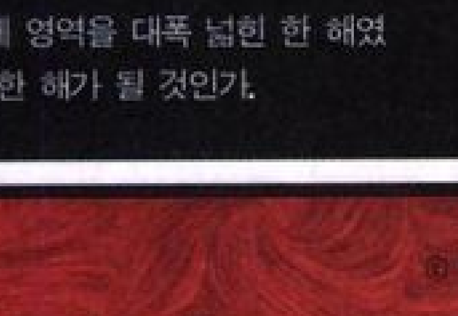
**-「IX」에서는 보다 리얼하게 나오겠군요.**

**사카구치** : 「FF」는 매회마다 변하는 것이 좋을까라고 생각하고 있습니다. 이런 울타리에서 '이번에는 데포르메로 할까'라는 결정이 되면 그것만으로도 좋은 거죠. '미래를 향한 방향설정은 하기 싫은데….' 이것이 「FF」의 장점이라고 생각합니다. 만드는 입장에서 자유가 없어지면, 계속 게임을 만들고 있는 상황에서 따분하게 되기 때문이죠.

## 영상표현을 구사해 문제제기가 가능한 작품을 만들고 싶다

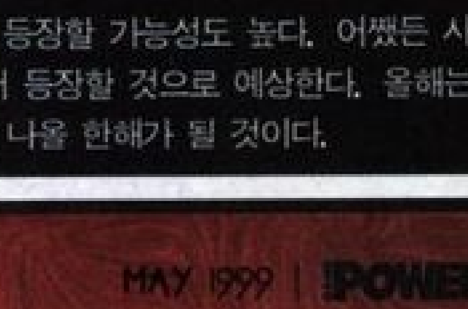
이 기사는 「전격왕」 4월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

### 98년의 스퀘어



98년의 스퀘어는 「패러 사이트 이브」에서 「FFVII」의 리얼한 CG영상을 추구하였고, 「무사시전」에서는 데포르메 캐릭터에 의한 액션, 「어나더 마인드」에서는 실사를 사용한 어드벤처 장르에 도전하였다. 한마디로 장르, 영상표현과 함께 영역을 대폭 넓힌 한 해였다고 보면 된다. 99년은 과연 어떤 한 해가 될 것인가.

### 스퀘어의 99년



스퀘어에서 내놓은 99년의 대작 「사가 프론티어 2」

현재 판명된 것만 「초코보 레이싱」, 「레이싱 라군」, 「사이버 오그」, 「사가 프론티어 2」가 올해 등장한다. 그리고 시리즈물의 속편을 포함한 다수 타이틀도 발표될 것이라고 한다. 속편이 구체적으로 어떤 타이틀이 될 지 아직 알 수 없지만 「FF」와 「사가 프론티어」 이외에도 FC, SFC 시대의 인기작품을 보유하고 있기 때문에 생각지도 못한 작품의 속편이 등장할 가능성도 높다. 어쨌든 사카구치씨 본인이 서술한 바와 같이 타이틀이 계속해서 등장할 것으로 예상한다. 올해는 98년에 비해 양적으로, 질적으로 뛰어난 작품이 많이 나올 한해가 될 것이다.

# TOP GAME RANKING

기대순위에서도 D&D가 DQ 이상의 인기를 보여주더니 드디어, DC의 쟁쟁한 타이틀을 제치고 드림캐스트/새턴 인기순위 1위에 올랐다. 그 외에 특별한 순위변화는 보이지 않는다. 다만, PS에서 감동(?) 어드벤처 사일런트 힐이 2위에 오른 것에 주목. 또 N64에 악마성 드라큘라-묵시록-과 ARC의 비트 매니아 3rd MIX의 순위진입이 눈에 띈다.

[▶] 지난달과 동일 [※] 새로 순위진입
[▼] 지난달보다 내려감 [▲] 지난달보다 올라감

■ 통계 기간 : 1999년 3월 1일 ~ 3월 25일
■ 조사 방법 : 게임파워 99년 4월호 애독자 엽서 (50%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (10%)

## 드림캐스트/세가 새턴 Top10



**1** 던전스 앤 드래곤즈 컬렉션 [※]
SS / 액션 / 캡콤 / 99년 3월 4일 / 5,800엔



**2** 버추어 파이터 3tb -완결편- [▼]
DC / 격투액션 / 세가 / 98년 11월 27일 / 5,800엔



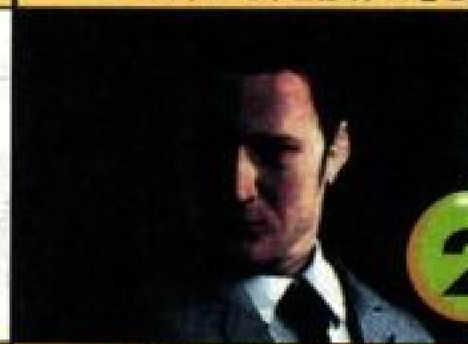
**3** 세가랠리 2 [▲]
DC / 레이싱 / 세가 / 99년 1월 14일 / 5,800엔

- **4** 소닉 어드벤처 [▼] — DC / 액션 / 세가 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
- **5** 슬레이어즈 로얄 2 [▼] — SS / RPG / 덕간서점 · ESP / 98년 9월 3일 / 6,800엔
- **6** 마벨 히어로즈 VS 스트리트 파이터 [▲] — SS / 격투액션 / 캡콤 / 98년 10월 22일 / 5,800엔
- **7** 피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2 [▼] — SS / 연애시뮬 / NECI / 98년 10월 8일 / 7,200엔
- **8** 노엘 3 [▲] — SS / 어드벤처 / 파이오니아LDC / 12월 10일 / 6,900엔
- **9** 신기세계 에볼루션 [▶] — SS / RPG / ESP · Sting / 99년 1월 21일 / 5,800엔
- **10** 6인치 마이달링 [▼] — SS / 어드벤처 / 키드 / 98년 12월 / 5,800엔

## 플레이스테이션 Top10



**1** FF8 [▶]
PS / RPG / 스퀘어 / 99년 2월 11일 / 7,800엔



**2** 사일런트 힐 [※]
PS / 호러 어드벤처 / 코나미 / 99년 3월 4일 / 5,800엔



**3** 테일즈 오브 판타지아 [▼]
PS / RPG / 남코 / 98년 12월 23일 / 5,800엔

- **4** 슈퍼로봇대전 F [▼] — PS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 98년 12월 10일 / 6,800엔
- **5** R4 -릿지레이서 타입 4- [▲] — PS / 레이싱 / 남코 / 98년 12월 3일 / 5,800엔
- **6** 환상수호전 2 [▼] — PS / RPG / 코나미 / 98년 12월 17일 / 5,800엔
- **7** 아머드 코어 -마스터 오브 아리나- [※] — PS / 액션 / 코나미 / 99년 2월 4일 / 5,800엔
- **8** 스트리트 파이터 제로 3 [※] — PS / 격투액션 / 캡콤 / 98년 12월 23일 / 5,800엔
- **9** 비트 매니아 3rd Mix [▼] — PS / 리듬액션 / 코나미 / 98년 10월 1일 / 5,800엔
- **10** 트루 러브 스토리 2 [※] — PS / 연애시뮬레이션 / 99년 1월 21일 / 6,800엔

## 테마별 앙케이트 결과

### 지난 달 독자엽서 중 테마(FF8)별 앙케이트의 결과이다.

● 첫 번째, FF8을 복사로 구입했느냐는 질문에 응답자 중 약 64.2%가 복사를 구입했다고 말했다. 역시 국내의 여러 가지 여건 상 복사를 구입하는 유저가 상당수를 차지하고 있었다. 하지만 정품을 구입했다는 응답자도 23%나 되어 FF8의 인기를 짐작하게 해주었다. 아마도 예전의 락(Rock) 문제 때문에 아예 정품을 구한 유저도 많은 듯하다.

● 두 번째, 만일 복사 CD로 FF8이 나오지 않았다면 정품을 샀을까요? 라는 질문에는 복사 CD를 구입한 응답자 중 약 56.1%가 정품을 구했을 것이라고 대답했고, 36.6%가 아니라고 대답했다. 물론 정품을 구하겠다고 하는 응답자가 과반수를 넘고 있지만 기타 7.3%의 응답자 대다수가 잘 모르겠다고 대답해 정품 구입 의향이 없는 응답자들이 단순히 돈이 없어서 복사 CD를 구한 것은 아니라는 것을 알 수 있었다.

● 세 번째, FF 시리즈는 어느 것부터 접해 보았나? 는 질문에는 우선 정품 구입자의 경우에는 7부터는 50.8%, 6부터는 19.7%, 5부터는 21.3%, 그 이전부터는 41%로 시리즈 후반부부터 즐긴 쪽으로 나타났다. 복사 CD구입자 중 정품을 살 의향이 없는 응답자 중에는 7부터는 28.7%, 6부터는 14.8%, 5부터는 19.8%, 그 이전부터는 32.6%로 미약하긴 하지만 시리즈 초, 중반부터 즐긴 추세를 보였다. 복사 CD구입자 중 정품 구입 의향이 있는 응답자의 경우에는 7부터는 40.9%, 6부터는 18.2%, 5부터는 13.6%, 그 이전부터는 15.2%로 역시 정품을 산 응답자와 비슷한 추세를 보였다. (도표 참조)

● 네 번째, FF 시리즈를 7편부터 즐겼다면 8에 만족합니까? 라는 질문에는 상당히 만족했다는 응답자가 54.5%, 조금 불만이지만 그럭저럭 할만했다는 응답자는 13.6%, 상당히 불만이라는 응답자는 20.4%로 대체로 만족하는 편이었다. 7편 이전부터 즐긴 응답자의 경우에는(원래는 답하지 말아야 하는 것이지만…) 상당히 만족했다는 응답자가 29.4%, 그럭저럭 할만했다는 응답자가 13.2%, 상당히 불만이라는 응답자가 25.4%였고, 무언가 뚜렷이 좋은 점도 나쁜 점도 못 찾겠다는 기타가 무려 32%였다.

● 다섯 번째, 8편이 7편의 판매량을 넘을 수 있을까요? 라는 질문은 엽서를

## 닌텐도/GB Top10



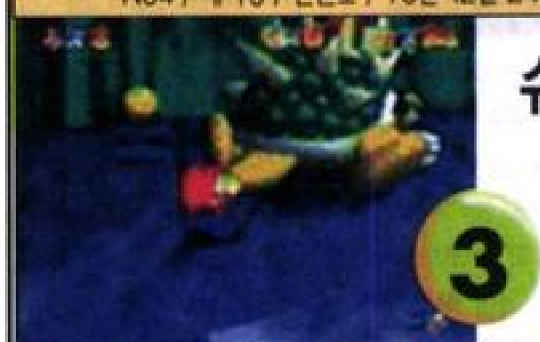

**젤다의 전설 -시간의오카리나-** [▶]

N64 / RPG / 닌텐도 / 98년 11월 21일 / 6,800엔




**마리오 카트 64** [▶]

N64 / 레이싱 / 닌텐도 / 96년 12월 24일 / 9,800엔

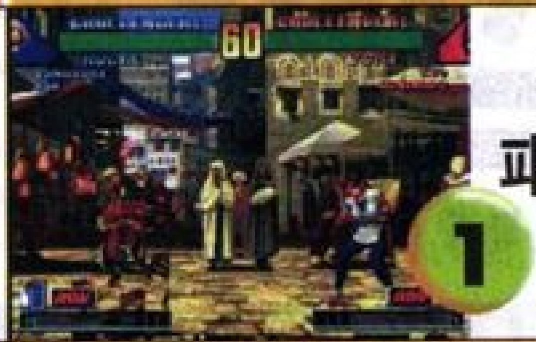



**슈퍼마리오 64** [▶]

N64 / 액션 어드벤처 / 닌텐도 / 96년 6월 23일 / 9,800엔

| 순위 | 타이틀 |
|---|---|
| 4 | 실황 축구 프랑스 월드컵 98[▶]<br>N64 / 스포츠 / 코나미 / 98년 6월 4일 / 7,800엔 |
| 5 | 악마성 드라큘라 -묵시록- [✱]<br>N64 / 액션 / 코나미 / 99년 2월 5일 / 90,000원 |
| 6 | 피카츄 켄키데츄[▲]<br>N64 / ETC / 닌텐도 / 98년 12월 12일 / 9,800엔 |
| 7 | 드래곤 퀘스트 몬스터즈[▼]<br>GB / RPG / 에닉스 / 98년 9월 30일 / 4,900엔 |
| 8 | 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈 [✱]<br>N64 / 대전액션 / 닌텐도 / 99년 1월 21일 / 5,800엔 |
| 9 | 실황 파워풀 프로야구 5 [✱]<br>N64 / 스포츠 / 코나미 / 98년 3월 26일 / 7,800엔 |
| 10 | 요시 스토리 [▲]<br>N64 / 액션 / 닌텐도 / 97년 12월 21일 / 6,800엔 |

## 아케이드 Top10




**킹 오브 파이터즈 '98** [▶]

ARC / 격투액션 / SNK / 발매중




**철권 3** [▶]

ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중




**소울 칼리버** [▶]

ARC / 격투액션 / 남코 / 발매중

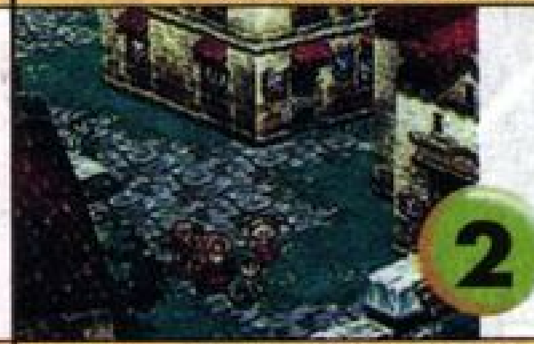
| 순위 | 타이틀 |
|---|---|
| 4 | 버추어 파이터 3tb [▶]<br>ARC / 격투액션 / 세가 / 발매중 |
| 5 | 비트 매니아 [▶]<br>ARC / 리듬액션 / 코나미 / 발매중 |
| 6 | 타임 크라이시스 2 [▶]<br>ARC / 건슈팅 / 남코 / 발매중 |
| 7 | 메탈 슬러그 2 [▲]<br>ARC / 액션 / SNK / 발매중 |
| 8 | 건버드 2 [▼]<br>ARC / 슈팅 / 사이코 / 발매중 |
| 9 | 더 하우스 오브 더 데드 2 [▶]<br>ARC / 건슈팅 / 세가 / 발매중 |
| 10 | 비트 매니아 3rd MIX [✱]<br>ARC / 리듬액션 / 코나미 / 발매중 |

## 기대 소프트 Top 10




**센무** [▲]

DC / RPG / 세가 / 99년 봄 / 미정




**드래곤 퀘스트 7** [▲]

PS / RPG / 에닉스 / 99년 여름 예정 / 미정



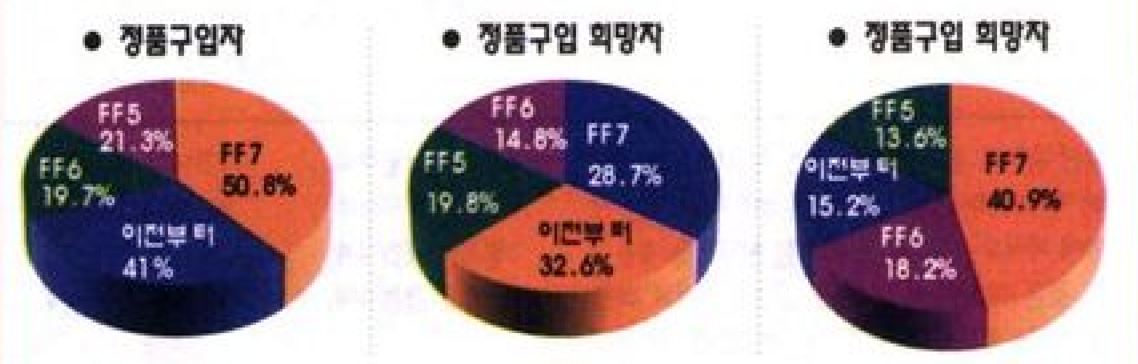

**신세기 에반게리온** [▶]

N64 / 액션 / 가이낙스 / 99년 봄 예정 / 미정

| 순위 | 타이틀 |
|---|---|
| 4 | 사가 프론티어 2 [▲]<br>PS / RPG / 스퀘어 / 4월 1일 / 6,800엔 |
| 5 | 바이오 해저드 -코드 : 베로니카- [▼]<br>DC / 액션 어드벤처 / 캡콤 / 미정 / 미정 |
| 6 | 슈퍼마리오 RPG 2 [✱]<br>N64 / RPG / 닌텐도 / 미정 / 미정 |
| 7 | 오우거 배틀 3 [▲]<br>N64 / 시뮬레이션 RPG / 퀘스트 / 99년 봄 / 미정 |
| 8 | 비트 매니아II DX [✱]<br>ARC / 리듬액션 / 코나미 / 미정 / 미정 |
| 9 | 스트리트 파이터 제로 3 [✱]<br>SS&DC / 격투액션 / 미정 / 미정 |
| 10 | 슈퍼로봇대전 F-완결편- [▼]<br>PS / S·RPG / 반프레스토 / 4월 8일 / 6,800엔 |

# FF8

**유저별 FF시리즈를 접한 시기 통계**




받는 시점에서 이미 7편의 판매량을 뛰어 넘어버렸기 때문에 집계의 의미가 없었다. 물론 응답자의 99%가 판매량이 7편을 상회할 것이라고 응답했다.

● 여섯 번째, 만일 FF8에 불만점이 있다면 무엇입니까? 라는 질문에는 일단 불만이 없다는 응답자는 전체의 36.7%였고 나머지 응답자 중에서는 시스템의 복잡함(17.7%), 전투 동영상의 지루함(15.2%), 전투와 필드 화면에서의 그래픽(13%), 스토리의 빈약함(10.1%)이 차례로 불만점으로 꼽혔다. 우선 시스템의 경우에는 보기 쉽게 만들어도 되는 시스템을 유저에게 억지로 이해시키는 방식이 짜증난다는 의견이 대다수였다. 설명이 전부 되어있다고 해서 시스템 이해가 쉽게 되는 것은 아니라는 것. 전투 동영상의 지루함은 7편부터 지적된 문제점이었고, 전투와 필드 화면에서의 지저분한 폴리곤은 7 이하라는 유저들도 상당수 있었다. 마지막으로 스토리의 경우에는 플레이한 유저의 느낌이 제각각이라 정확한 통계를 내기는 어렵지만 대체적으로 가벼운 농담조의 대화와 CD 4장이라는 볼륨에도 불구하고 이전 FF 시리즈와는 스케일이 좀 작아서 스토리가 빈약해 보이는 것이 불만이라는 의견이 많았다.

● 일곱 번째, FF8을 클리어 했다면 총 플레이 시간은 얼마나? 라는 질문에는 엽서 집계 시 대다수의 응답자들이 아직 클리어하지 못한 시점이어서 응답자가 많지는 않았지만 클리어 한 응답자 중에는 300시간부터 8시간까지 매우 다양하게 클리어 시간이 분포되어 있었다(8시간은 정말인지 믿을 수 없지만 …뭐, 액롬을 쓴다면야). 즉, FF8은 특별한 레벨 노가다가 필요 없는 게임이고 카드 게임만으로도 시간을 소비할 수 있다는 점을 시사하는 결과였다.

● 마지막으로 클리어 한 뒤의 소감은? 이란 질문은 역시 클리어 한 응답자가 많지 않아서 정확한 통계는 내기 어려웠다. 일단 순위대로 말해보자면 감동적이었다는 의견이 1위, 허탈감을 느꼈다는 의견이 2위, 영상이 게임을 압도해 뭘 했는지 모르고 끝나 버렸다 라는 의견이 3위, 지루하고 재미없었다는 의견이 4위였다. 4위의 의견만이 표에서 좀 차이를 보였을 뿐 1, 2, 3위의 의견은 각각 몇 표밖에 차이나지 않았다. 응답자가 적었으니까…

# 파워 나침반

현명한 게이머의 방향을 제시하는

오른쪽에 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어가 '추'한 게임을 구입해서 즐기면 70~100%의 확률로 긍정적인 만족을 얻을 수 있을 것이다. 그리고 '보'란 추천도 비추천도 아닌 어정쩡한 상태로 40~60%의 만족을, '비'은 0~30%의 만족을 얻을 수 있다는 것이다. 최소의 비용으로 최대한의 만족을 얻을 수 있도록 '나침반'은 계속해서 게이머 여러분을 도울 것이다.

게임 / 리뷰어

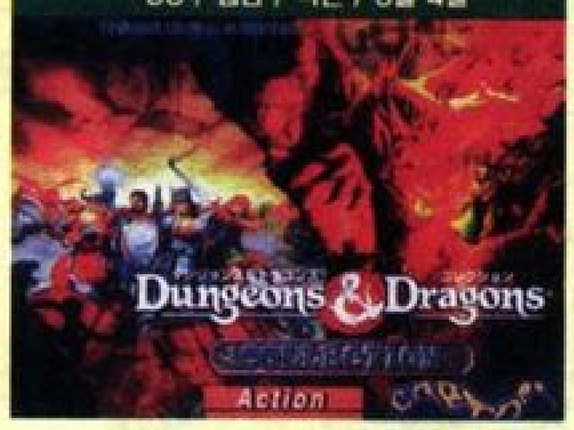
## A. 움 재머 라미
PS / 소니 / 리듬 액션 / 3월 18일



## B. 팝픈 뮤직
PS / 코나미 / 리듬 액션 / 2월 25일




## C. D&D 컬렉션
SS / 캡콤 / 액션 / 3월 4일




---

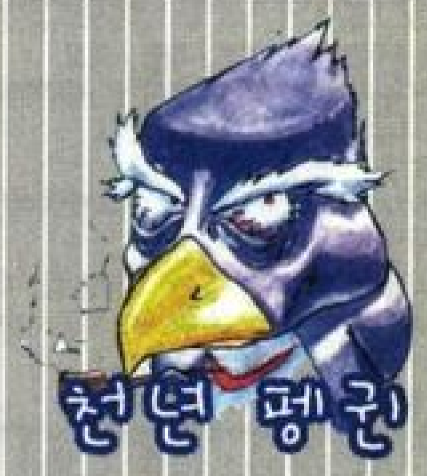



**A.** 전작과 비교하여 확실히 난이도가 높다. 곡이 대체적으로 록 계열이기 때문에 비트가 빨라서 쉽게 버튼을 누르기 어렵다. 파라파와 함께 2인용 플레이가 가능하다는 점은 좋지만 플레이어가 언제 어느 부분을 눌러야 하는지 한 눈에 알아보기 힘들다는 점은 개선의 여지가 있다. 하지만 그만큼 곡을 클리어 했을 때에는 감동도 크게 다가온다. — 추

**B.** 동사에서 나온 비트 매니아의 음악에 비해 곡들이 전반적으로 가볍고 흥겹다. 비트 매니아가 두 손을 복잡한 건반과 스크래치를 동시에 움직여야 함으로써 플레이어의 집중력을 조절했다고 하면, 팝픈 뮤직은 스와핑모드에서 슬라임(?)의 순간적 이동으로 시선을 뗄 수 없게 만들었다. 여러 사람이 함께 플레이 할 수 있는 계기를 주는 게임으로 본 리뷰어도 다인용 플레이시 더 많은 즐거움을 맛보았다는 점을 밝힌다. — 추

**C.** D&D 때문에 팔았던 새턴을 다시 사고자 하는 새턴인이 많다고 들었는데, 본인도 그런 계획을 갖고 있는 사람 중에 한 사람이다. 몇 번을 클리어해도 질리지 않기 때문에 액션 게임에 있어서 최고의 게임이라고 평가하고 싶다. 집에서 혼자하니 게임 도중 중간에 난입하여 혼자 아이템을 쓸어가는 슬라이딩 맨을 보지 않아서 좋다. — 추

---




**A.** 어렵다. 확실히 전작보다 난이도가 높아졌다. 기타 연주이다 보니 아무래도 다양한 테크닉을 구사하지 않으면 안 된다. 하지만 라미와 파라파 등과 함께 2인 플레이를 하면 이런 걱정도 없어진다. 스토리는 조금 실없는 내용이지만 음악만으로는 전작보다 높은 점수를 주고싶다. — 추

**B.** 9개의 버튼으로 비트 매니아를?! 하고 생각하기 쉽지만 이 게임의 진짜 재미는 복수 플레이에 있다. 패드 2개에 4~5명이 달라붙어 서로의 실력을 뽐내보자!(?) 모두가 한 마음으로 ANIME HERO를 클리어 할 때에는 뜨거운 동료애도 느낄 수 있을 것이다. 떨어지는 바의 위치가 랜덤으로 바뀌고 판정도 비트 매니아보다 훨씬 정교한 플레이를 요구하기 때문에 비트 매니아 보다 쉽다고 말할 수는 없다. — 추

**C.** 랫동안 기다리게 한만큼 이식도는 훌륭한 편이다. 아케이드 판에서 문제시되었던 많은 버그들이 수정되어 재미가 조금 줄어든 느낌도 있지만. 문제는 로딩! 로딩이 긴 것은 아니지만 자주 있는 것이 문제다. 컨티뉴 시 캐릭터를 바꿔도 로딩이 있다는 건…. 하지만 이것도 4M 램팩 대응이고, 새턴용 게임이라는 점 때문에 단점으로 보일 뿐, 완벽이식이라는 점에서는 얼마든지 눈감아 줄 수 있다. — 추

---




**A.** 비트매니아가 '하는 즐거움'이라면 움 재머 라미는 '보고 듣는 즐거움'이 주가 되는 리듬액션 게임이라고 보면 되겠다. 전작보다 어려워 졌다고는 하지만 비트매니아를 즐기던 유저라면 움 재머 라미는 너무 단순하게 느껴질 듯. '손' 은 조금 심심하지만 '눈과 귀' 는 확실히 만족시켜 줄 것이다. 락 매니아에게는 더할 나위 없는 추천작. — 추

**B.** 아케이드판 팝픈뮤직이라면 확실한 추천작이지만 플스판은 그다지 권하고 싶지 않다. 패드로는 신나게 정신없이 두드리는 그 재미가 느껴질 리가 없으니. 전용콘이라도 구입한다면 해결되겠지만 과연 그럴 게이머가 국내에 몇이나 될까? 아무래도 지구인보다는 팔 여럿 달린 외계인에게 강세를 보일 듯. — 보

**C.** 말 그대로 완벽이식이다. 하지만 기다린 보람은 없다. 길고 길었던 제작기간 동안 해 놓은 것이 고작 '완벽이식' 뿐이라면 과연 그것이 칭찬해 줄만한 일일까? 캐릭터 추가는 바라지도 않았지만 적어도 하나의 스테이지 혹은 한가지 정도의 분기를 더 만들어 주었더라면 좋았잖아? 이 게임의 광고에 내걸 수 있는 카피라면 '오락실에서 즐기던 D&D를 집에서도 즐길 수 있다!' 이외에는 없을 듯. — 보

---




**A.** 1편의 패러디적인 요소가 후속작임을 여지없이 말해주고 있다. 하지만 더듬더듬 읊어 나가던 1편의 랩을 기억하는 사람은 처음엔 다소 실망할 가능성도 없지 않다(그러나 나중에 그 그리움이 부활하면서 폭발적인 즐거움에 빠진다. 후후). 라미가 연주하는 기타의 톤은 상당히 고품질의 것이라는 점이 귀를 즐겁게 해준다. 누르는 버튼을 간략화시킬 수 있는 등의 설정도 있었으면…하는 되도 않는 바램으로 리뷰 마무리! — 추

**B.** 일단 음악이 듣기 좋다는 점은 상당히 플러스(특히 애니메 히어롯!). 달콤한 음악에 빠져 있는 사이에 내려오는 덩어리를 처리할 타이밍을 잊는다는 것은 다소 위협적. 버튼 설정을 5개로 하면 혼자서도 충분히 즐길 수 있다고 하지만 이 게임의 매력은 2인 이상 플레이에서 찾을 수 있는 것이다. 경험하라! 다른 사람을 비웃다 자신의 타이밍을 놓치는 우둔함을! — 추

**C.**
디엔디가 나왔다네.
나우로딩 자꾸뜨네.
그렇지만 재밌다네,
재주많은 캡콤이네.
너무너무 기쁘다네.
해도해도 너무하네.
오일샤워 무적이네.
디씨로도 부탁하네.
— 추

## Dr. M

천천히 생각하면서 즐길 수 있는 전략시뮬과 정통 RPG를 즐긴다. 이와 반대로 순간적인 빠른 판단과 손동작을 요구하는 대전 격투 게임의 실력도 높다. 보통 게임 안의 요소를 데이터화 하며, 분석하듯이 게임을 플레이한다.

GO, GO, GO! : 시뮬, 대전격투

## 천년 펭귄

플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 집중력이 강해 한번 게임을 잡으면 놓지를 않는다. 그래서 주로 즐기는 게임은 쉽게 진행되고 깊이 있는 스토리의 게임을 선호한다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, RPG

## 사나이 울프

버파계에서 인정받는 지존급의 울프플레이어. 3D 대전격투에 초강세를 보이고 있으며 여타 액션 장르에도 탁월한 센스를 보여준다. 5년이라는 세월을 버파에 바친만큼 사고체계가 3D화 되어있어 2D게임을 꺼리는 경향도 있다.

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션

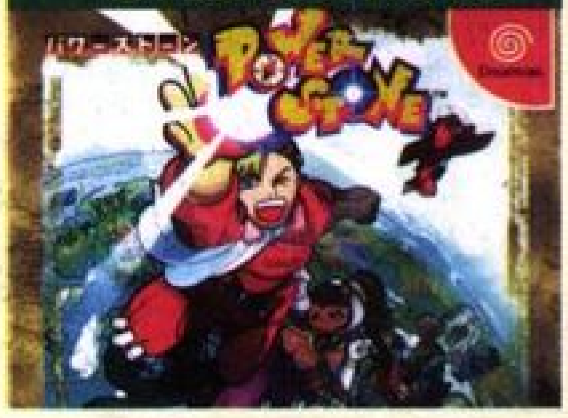
## 미디스트

지난달 MINGS에게 리뷰어 자리를 빼앗겼다가 다시 리뷰어에 복귀한 것을 무척이나 영광으로 생각하고 있다. 2D 게임과 음악 게임에 상당히 집착을 하는 편집광적 게이머.

GO, GO, GO! : 리듬 액션, RPG

### D. 파워스톤

DC / 캡콤 / 대전격투 / 2월 25일



### E. 뱀필

PS / 아트 딩크 / SIM / 3월 4일



### F. 몬스터 팜 2

PS / 테크모 / SIM / 2월 25일




### G. 천주 인개선

PS / 소니 뮤직 / 액션 / 2월 25일



---

캐릭터가 스테이지 구석구석을 자유롭게 돌아다닐 수 있다는 점은 에어가이츠와 유사하지만 게임 방식은 이보다 훨씬 간단하다. 스틱으로 인한 공격 커맨드가 전혀 없기 때문에 메뉴얼을 보면서 외울 필요가 없으니 쉽게 대전 게임에 입문할 수 있을 것이다. 하지만 도망 플레이에 치중하면서 공격하기 때문에 쉽게 질리게 된다. 시스템 면에서 심심한 면이 보이는 게임이다.

**보**

낮에는 친근한 이웃이 되어 사람들을 사귀고 밤이 되면 이웃의 피를 빨아 수하로 만든다는 내용은 참신하긴 하지만 그 과정이 너무 단조롭다. 아가씨나 귀여운 여자아이의 피를 빨아들이고 나면 얼굴이 흉악하게 변하기 때문에 이들은 그냥 인간으로 나두는 편이 좋을 것이다. 이야기의 진행도 강제적이고 맵을 볼 때에도 시간이 흐르는 점은 본 리뷰어에게 거부감을 준다.

**비**

좋아하는 음악 CD를 넣으면 어떤 몬스터가 나올지 기대감에 부푸는 게임으로 전작보다 몬스터의 종류가 늘었다. 상황을 설명해 주는 네비게이션이 앞으로 해야할 일은 친근하고 자세하게 알려주지만, 전투에 들어가면 공격 타이밍을 알기 어려운 단점이 있다. 포켓 스테이션을 갖고 있다면 반드시 해 볼것.

**추**

옛날 닌자가 행했던 임무가 이 게임을 플레이하는 것처럼 답답한 것이었음에 틀림없을 것이다. 직업에 맞는 임무를 만들기 위해서 보다 은밀히, 보다 세밀히 죽여야 하기 때문에(과감하게 죽이면 평가가 뚝 떨어진다) 피는 많이 튀지만 조용한 게임이라고 평가하고 싶다. 전작을 안 해본 과격파 플레이어라면 다른 액션 게임을 권한다.

**보**

---

또 다시 캡콤에 감탄하지 않을 수가 없었다. 나오미 기판의 위력이 확실히 보이는 말 그대로 완벽이식! 3D 화면내의 대전이라서 조작이 복잡할 것 같지만 정말 간단한 키 조작만으로 풍부한 기술, 액션들이 구사된다. 부드러운 움직임, 풍부한 아이템, 자유도도 높은 편이다. 변신 이후의 파워 차이가 너무나 압도적이라서 자칫하면 보석 먹기 게임이 될 수도 있지만 옵션에서 보석의 갯수를 설정해 두면 그런 문제도 사라진다.

**추**

매우 어색하게 회전하는 배경, 무언가 정돈되지 않은 듯한 인터페이스, 극히 단순한 전투, 그다지 피를 빨고 싶지 않은 얼굴들을 한 여인네들, 도대체 어디가 어딘지 알 수 없는 단조로운 마을, 매일매일 같은 이야기만 하는 앵무새 같은 마을 사람들, 간혹 있지만 대단치 않은 이벤트, 그 흔하디 흔한 동영상 하나 없고, 당연히 음성지원도 아니다. 아트딩크가 이런걸 만들 거라고는….

**비**

CD 데이터에서 몬스터를 만든다는 설정이 특이한 몬스터 팜! 이번에는 몬스터의 육성 측면이 더욱 강화되어있다. 아무 CD든지 넣으면 된다지만 웬지 PC용 CD는 잘 인식하지 못하는 것 같고, 한번에 2마리의 몬스터를 동시에 데리고 다닐 수 없어서 상당히 불편함을 느끼게 된다. 복수 육성이 가능하다면 조금은 지루하지 않을텐데…. 그래서 그런지 한 마리만 육성하다보면 쉽게 질리게 되는 게임이기도 하다.

**보**

달라진 점은 동영상과 추가된 몇 몇 스테이지 뿐. 게임 화면은 조금도 깔끔해지지 않았고 전투에서 한번 축이 벗어나게 되면 수동으로 화면을 전환해야 한다는 불편함도 개선되지 않았다. 들키지 않게 임무를 수행하는 것이 닌자의 임무라지만 월등한 실력차로 상대를 해치우는 맛도 필요한 것이 아닐지…. 전작을 즐겼다면 굳이 다시 즐길 필요는 없을 듯하다.

**비**

---

성격 털털한 친구 놈들이 놀러왔다면 A급 접대용 게임이 되겠지만 그렇지 않은 놈들이라면 미리미리 숨겨두는 것이 좋다. 만약 관계를 정리하고 싶었던 놈이라면 즐겁게 대전에 임해주자. '아유, 내가 또 이겼네. 잘 좀 해봐~' 등의 정감가는 말도 곁들여 주면 원하는 바를 확실히 달성할 수 있다. 잡설 치우고 한마디로 평하자면 "깊지 않아 업으로 삼을 수는 없으나, 쉽고 얇아 당분간은 아주 재밌게 즐길 수 있을 게임" 정도가 되겠다.

**추**

원래 뱀파이어라는 존재는 무서운 공포의 대상임에도 불구하고 이를 게임의 소재로 사용하면 왠지 게임이 신비스럽고(?) 재미있을 것 같다는 느낌이 든다(나 혼자만의 생각일까?). 그러나 뱀필은 이러한 생각을 너무나도 무색하게 만든 게임이었다. 한마디로 말해서 그래픽이나 사운드도 별로인데다가 게임 내용 자체도 무엇을 추구하는 것인지 전혀 알 수가 없었다.

**비**

'키우긴 키우는데 그 키우는 것이 좀 희한한 것이다!' 라는 것 외에는 별 다른 메리트가 보이지 않는다. 여타 육성게임에서처럼 자신이 키우고 있는 것이 성장함으로써 얻어지는 감흥이나 보람이 그다지 느껴지지 않아 쉽사리 질려버린다. 대전도 단순하고 유저 인터페이스마저 평균이하.

**비**

'3D로 한 번 만들어 본 동영상을 버리기 아까워 내친김에 다시 내놓은 울궈먹기 게임'이라는 생각 외에는 無念이다. 원작(전작이라고 부를 필요까지는 없다)을 즐기지 못한 게이머라면 한번쯤 즐겨보는 것도 나쁘진 않을 듯. 바하2나 메탈기어와 비교하는 경향이 있는데 개인적으로는 위의 두 작품에는 약간 못 미치는 수준이라고 생각한다.

**보**

---

굳이 대전 게임이라기 보다 긴장감 넘치는 보석 먹기 액션 게임. 왠지 고전 명작 로드러너를 플레이하는 듯한 느낌(도망다니며 뭔가를 줍는다, 가끔은 적들도 먹는다는 점)도 받는다. 물론 스피디한 게임 전개는 플레이어의 숨을 거칠게 만들기에 충분하다. 로딩 시간이 거의 없다는 점이 또한 장점. VMS 게임을 가지고 다니면서 지하철 시간 죽이기가 가능하다는 점 또한 나름대로 장점이라고 평하고 싶다.

**추**

'뱀파이어' 하면 떠오르는 말들을 빨리 얘기해 보자. 악마성 드라큘라, 변신, 밤, 뱀파이어와의 인터뷰, 더럽다, 무섭다…등등이 떠오르지 않는가? 방금 연상한 단어들에 재미없다와 '불편하고 지루하다'를 추가해 보자. 바로 그 느낌이 뱀필. 절대 사지 말고 먼저 산 사람들에게 빌려서 플레이하도록 하자. 1시간이면 보통 게임들 엔딩을 본 만큼의 피로감을 얻을 수 있다. 주인공이 브래드 피트를 닮은 듯하다는 것이 미소년 매니아에게 어필할 수도?

**비**

2가 나온 것을 보면 무척이나 좋아하는 이들도 있나보다. 짐작컨데 테크모의 사장이라던가…아마도 내부 사람이 좋아했던 게지…. 육성중에 '내가 정말 괴물을 키우고 있구나…'하는 생각이 문득 문득! 섬뜩 섬뜩! 몬스터 디자인이 그다지 귀엽지 않다는 것은 감점을 커다란 자루에 담아서 뿌려주고 싶을 정도의 단점이다. 시스템의 특징보다는 게임자체의 완성도에 신경써 만드는 것이 좋았지 않았을까 싶다.

**비**

작년 모니터를 온통 피로 물들이던 그 게임. 무척이나 빠져서 플레이했음에도 불구하고 그 때의 플레이 감각이 살아나지 않는다. 여전히 유혈 낭자. 여러 곳에 손을 댄 흔적이 있지만 원작과 크게 다른 듯이 느껴지지는 않는다. 동영상이 수묵화에서 3D로 업그레이드되었다는 점은 다소 평가해 줄만…. 두 번 플레이하고 싶은 게임이 아니라는 것을 이번에 확실히 일깨워 주었다.

**보**




"날아라 새들아- 푸른 하-늘-을,
달려라 냇물아- 푸른 벌-판-을"

# 5월5일 어린이날 기념 선물 BIG 축제!!

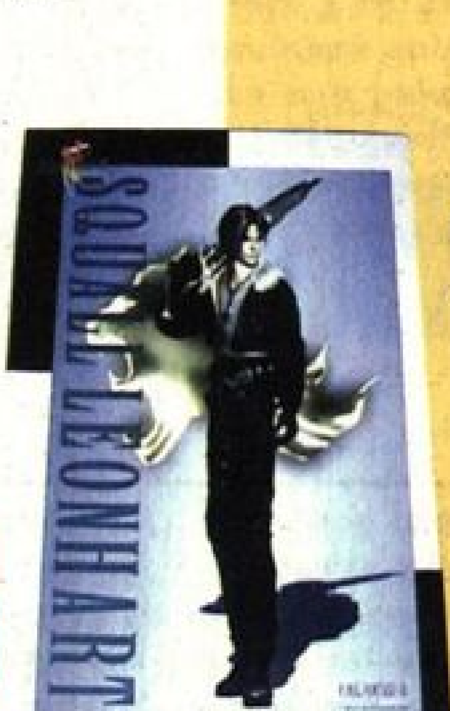

방정환의 정신으로…

'오월은 푸르구나- 우리들은 자란-다, 오늘은 어린이날 우리들- 세-상'
「대한민국 어린이 헌장」 5항에는 '어린이는 즐겁고 유익한 놀이와 오락을 위한 시설과 공간을 제공받아야 한다'는 항목이 있습니다. 그런 시설과 공간을 충분히 제공받지 못하는 여러분을 위로하며, 게임파워가 '어린이 날 맞이 선물 축제'를 마련했습니다.
어린이를 끔찍하게도 사랑했던 방정환의 정신으로….
지난 해 「창간 6주년」, 「제호변경」, 「파워점수」 등 3개월 연속 선물잔치가 이어졌던 사실을 기억하십니까? 이번에도 「어린이날」에 이어 게임파워의 연속 선물잔치 행진은 계속됩니다. 숨도 못 쉴 정도로 말이죠.
이번 선물들은 독자 여러분이 국내에서 구입하기 어려운 물품들로, 게임생활을 윤택하게 해 줄 것입니다. 물론 어린이가 아니더라도 응모할 수 있습니다.




## 이게 다 뭐야 이게 다 뭐야






「파이널 판타지 VIII」 아트 퍼즐 500 -1명




드림캐스트 비디오 카달로그 -3명



「센무」테마 싱글 CD-3명

비트매니아 (휴대용 게임기)-1명








SS용 「신비의 엘하자드」 -2명



SS용 「알버트 오딧세이」-2명



「메탈기어 솔리드」 99년 캘린더-1명



「네오지오 전 캐릭터」 99년 캘린더-1명



변신 피카츄 -1명



포켓 몬스터 PETIT MAIL -1명



GB포켓 전용 통신 케이블 대응 주머니(피카츄 버전)-1명



드러누워 있는 도라에몽 저금통 - 1명



공략본 「영원한 전설 울티마Ⅶ」 +게임 CD-5명



드림캐스트 로고 깡통 저금통 -1명



「가면 라이더」 키홀더 2개-1명



「포켓몬스터」 트레이닝 카드 2개-1명



「초코보의 이상한 던전2」 노트 2권-1명



SS전용 파이팅 스틱-1명



「모빌 슈츠 건담」 미니 피규어 콜렉션 2-2명

- 응모 마감: 1999년 4월 15일
- 응모 방법: 오른쪽 하단의 '응모권'을 오려 엽서에 붙여 보내 주세요
- 당첨자 발표 : 게임파워 1999년 6월호
- 보낼 곳:(121-160)서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층 게임파워 「어린이날 기념 선물 축제」 담당자 앞

응모권
월간 게임파워 1999년 5월 호
게임파워 「어린이날 기념 선물 축제」




# N64도 결코 뒤지진 않는군!!



N64가 발매된지도 이제 3년이 되어가고, 지금까지 발매된 소프트의 숫자도 영문게임까지 합하면 상당한 숫자에 이르게 된다. 그것들을 다 즐기거나 소장하고 싶은 게이머의 마음은 굴뚝같은데 팩의 가격은 CD보다 비쌀 수밖에 없는 관계로 신종이 나올 때마다 눈치보며 팩을 바꿔서 해야하는 것이 현실이었다. 하지만 SFC에 UFO가 있었듯이 같은 카트리지방식을 사용하는 N64에도 백업유닛들이 속속 등장했지만 가격문제와 구입절차의 까다로움 때문에 대중화에는 상당한 무리가 있었던 건 사실이다. 그리하여 현재 백업유닛의 제작회사에서는 제품가격을 낮추거나 여러 가지 이벤트로 손님들을 끌어 모으고 있으며 쓸데없는 기능의 군살을 제거한 제품을 내놓는 경우도 있다. 여기서는 그것을 노리고 발매된 Doctor V. Jr와 GB의 백업유닛인 X Changer에 대해 알아보겠다.

## 닥터 V. 주니어가 나오게 된 배경

현재까지 N64의 백업유닛으로는 Doctor V64(이하 DV64), Z64, CD64, WildCard64가 있으며 현재는 이것들이 서로 시장쟁탈을 벌이고 있다. 이중 가격대 성능비로는 CD64, 편리성으로는 Z64가 수위를 달리고 있으며 Doctor V64. Jr(이하 DV64 주니어)는 Z64와 CD64에 밀리는 중에 DV64의 제작사인 BUNG이 새롭게 내놓은 백업유닛이다. 이것은 종래의 데이터 로딩과 구동을 제외한 기능을 전부 버렸으며(웬만큼 필요하다는 것까지 버리기도 했다), 대대적인 군살빼기까지 성공하여 부피는 N64팩 4개를 겹친 정도로 줄어들었고 가격도 20만 원대라는 백업유닛 중에서는 비교적 저가로 설정되었다.



DV64 주니어의 크기는 이러하다



뒷면. 팩이 들어가는 슬롯과 PC에 연결하는 패러렐포트, 건전지가 들어가는 곳이 있다. 왼쪽에는 건전지의 대용으로 사용이 가능한 어댑터가 들어가는 구멍. 오른쪽에는 전원스위치가 있다

## 제품구조

제품의 박스는 이전 DV64보다는 상당히 간단해진 느낌이 든다. 다만 여기서 주목해야 할 점은 PC에서 로딩을 주관하는 프로그램을 담은 디스켓이 있다는 점. 만약 자신이 인터넷을 못하는 상태에서 중고로 구입했을 경우 이것이 있는가를 꼭 확인하자. 이것이 없으면 게임을 할 수 없다.



박스의 뒷면에는 프로그램을 담은 3.5인치 디스켓이 있다. 영어로 된 설명서도 있지만 거의 필요가 없을 듯. 그만큼 사용하기 쉽다는 이야기다

## 로딩

백업유닛으로서 팩의 내용을 백업하는 기능은 삭제되었다.

1. DV64 주니어의 전원을 켠다. 이것에는 패밀리나 메가드라이브에 들어가는 9V 어댑터를 연결하거나 AA건전지 6개를 넣어야 한다.

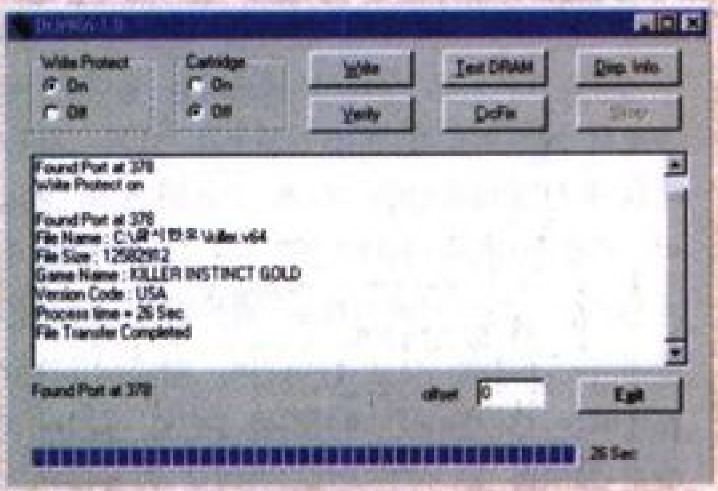


2. PC와 DV64 주니어에 프린터케이블을 연결한다. 여기서 문제가 되는 것은 양쪽의 끝이 똑같은 모양으로 구성되어 있기 때문에 분실에 절대적인 주의가 필요하다는 것(구하기 힘들다).



3. 디스켓에 들어있는 DrJrwin을 실행, 화면에서 Write를 클릭 하여 DV64 주니어에 롬파일을 보낸다. 로딩속도는 롬파일이 저장되어 있는 하드디스크나 CD롬의 속도에 따라서 바뀌며 DV64 주니어에 건전지나 어댑터로 계속 전원을 공급해 줄 경우 입력된 롬파일을 바꾸지 않는 한 팩처럼 쓸 수가 있다. 단, 전원을

차단하는 즉시 들어있는 롬은 날아간다.




4. 부팅팩을 꼽고 실행. 게임은 미국에서만 발매된 킬러 인스팅트 골드이다.



## 게임의 데이터는 저장이 가능한가, 부팅 하는데 사용하는 팩의 범위는?

이것이 바로 삭제된 기능중 하나이다. 콘팩에 저장하는 방식을 가진 게임(원더프로젝트 J2나 실황야구4)의 경우는 문제가 없지만 팩의 SRAM에 직접 세이브 하는 게임을 플레이할 경우는 별도의 장비를 추가로 구입해야 하는 부담이 따른다. 부팅에 필요한 팩은 종래 Z64까지와 같이 프로텍터가 걸리지 않은 팩이어야 하며, SRAM에 저장하는 기능은 삭제되었기 때문에 적용범위는 조금 더 넓어졌다.

## DV64 주니어의 종래 백업유닛들과의 비교

### 장점

먼저 지금까지 나온 백업유닛 중에서 바이오스가 가장 최신으로 되어있으며 램의 용량이 256메가비트이기 때문에 「마리오64」에서 최신작인 「튜록2」까지 전부 즐길 수가 있다. 다음으로는 백업유닛 중에서 크기가 가장 작음을 장점으로 들 수 있다. 앞에서도 언급했다시피 크기는 N64팩을 4개정도 겹친 것보다 조금 큰 편이지만, 종래의 DV64보다는 부피가 1/3정도로 줄어들었다. 게다가 프린터포트를 사용하긴 하지만 데이터의 전송속도는 EPP모드를 이용하여 종래의 DV64보다 상당히 빠르다. 그리고 AAA건전지 6개나 9V어댑터(패밀리, 메가드라이브에 사용되는 어댑터)를 사용하여 읽어들인 롬파일을 팩과 같이 저장할 수 있는 기능도 가지고 있다. 마지막으로 DV64에서 부팅 팩에 꼽는 컨버터가 없어졌다. 비록 사소하게 느껴질 수도 있지만 이것을 제작사인 BUNG에서는 돈을 받고 팔았던 것이기 때문에 이것을 한번쯤 잃어버렸던 유저라면 지금의 말이 이해가 갈 것이다. 마지막으로 간편한 PC에서의 인터페이스를 들 수가 있다. 기본적인 영어만 알면 가능하므로….

### 단점

첫째, 건전지를 넣지 않을 경우 휴대해서 다른 곳으로 이동할 때 롬파일을 넣은 CD가 없는 한 항상 옆에 컴퓨터와 N64가 있어야 한다. DV64와는 달리 롬파일을 무조건 PC에서 다운 받아야 하는 점이 이런 문제를 낳은 것 같다. 두 번째로 바이오스가 업그레이드되어 못하는 게임은 없어졌지만 SRAM이 빠져 있는 관계로 게임진행 도중 세이브를 하기 위해서는 추가로 SRAM 에뮬레이터라는 주변기기를 구입해야하는 번거로움이 남아있다. 세 번째로 팩의 내용을 백업하는 기능이 전혀 없다는 것. 현재 인터넷이나 국내통신망에서 롬파일을 쉽게 구할 수 있다고는 하지만 롬파일의 최소용량이 8MB 가량이기 때문에 56K 모뎀에서 받기에는 사실상 부담이 된다.

## 이것이 물건! GB XChanger

이번에는 DV64의 제작사인 BUNG이 내놓은 GB의 백업유닛인 GB XChanger를 소개한다. 사용원리는 DV64계열과 비슷하며 N64보다 게임이 많고 아직도 현역으로 뛰는 휴대용 게임기의 백업유닛으로서 충분히 역할을 해낼 수 있을 것이다. 롬파일의 백업과 로딩 등의 모든 작업을 컴퓨터에서 관리하며 이전까지의 백업유닛과는 달리 팩에 있던 세이브 데이터도 곧바로 PC의 에뮬에서 사용할 수가 있다. 롬파일의 확장자가 *.GB이기 때문에 자신이 롬파일을 백업해서 쓰거나 현재 통신에 많이 올려져 있는 파일을 그대로 사용할 수도 있다. XChanger에서 GB의 게임을 로딩시키는데에는 DOCTOR GB카드(이하 GB카드)라는 저장매체를 가진 물건이 필요하며 이것의 최대용량은 16메가비트이다. 다른 백업기기와는 달리 플래시 롬(PS의 메모리카드와 동일한 방식. 건전지가 필요 없다)을 채용하여 유저가 임의로 데이터를 지우지 않는 한 팩과 똑같이 쓸 수도 있다. GB에서 PC로, 반대로 PC에서 GB로 롬파일을 백업, 로딩시키는 작업을 수행하는 프로그램은 대략 4가지가 있으며 여기서는 그 중 윈도용인 GANGABOY라는 프로그램의 사용 예를 들어보도록 하겠다.

참고로 GANGABOY는 BUNG의 오피셜 홈페이지(www.bung.com.hk)의 DOWNLOAD 항목에서 다운 받을 수 있다.



사이즈는 이러하다. 참고로 옆의 크기비교로 놓은 것은 GB포켓

## 항목설명

GANGABOY를 이용하여 PC에서 GB XChanger로 옮기거나 GB XChanger에서 PC로 옮기기 위해서는 영어로 되어있는 항목의 뜻을 알아볼 필요가 있다. 다음의 항목은 보통 윈도의 File항목 자리에 있는 GB XChanger 항목에 있는 것들이다.

### Check for XChanger

현재 프린터케이블에 GB XChanger가 연결되어 있는가를 체크해본다. 접속상태를 알아보는데 사용할 수 있다

### SRAM PC to GB XChanger

PC에서 GB XChanger로 세이브 데이터를 보낸다.

### SRAM GB XChanger to PC

GB XChanger에서 PC로 세이브 데이터를 보낸다.

### Flash Rom From PC

PC의 롬파일을 GB카드에 보낸다. 로딩 할 때 쓰는 메뉴.

### 'Backup' Rom To PC

GB카드에 있는 롬파일을 PC로 보낸다. 백업한 것을 PC에 저장할 때 쓰는 메뉴.

### Erase

GB카드에 들어있는 롬파일과 세이브 데이터 중 하나를 정해서 초기화할 수 있다. GB카드의 메모리는 플래시 롬을 채용하고 있기 때문에 롬파일을 새로 넣을 때마다 꼭 초기화 시켜줘야 한다.

## 백업과정

1. 전원을 켠다. 컴퓨터가 켜져 있는 상태에서 전원을 켜도 무리를 주지는 않는다.



2. GB XChanger와 컴퓨터에 각각 프린터 케이블을 연결한다. 컴퓨터가 켜져 있는 상태에서 연결해도 무리는 없으므로 안심하자.



3. GB XChanger에 백업할 팩을 꼽는다(사진은 포켓몬스터 레드). 3번째까지는 순서를 바꿔도 상관없다.



## 로딩

사용원리는 DV64 주니어와 똑같다고 생각하면 70%는 맞아 들어간다.

1. 먼저 GB카드 안에 있는 데이터를 전부 제거해야할 필요가 있다. 그리고 Erase에서 플래쉬롬과 SRAM의 데이터를 전부 초기화시키자. 참고로 이미 들어가 있는 롬파일에 새로운 롬파일을 끼워 넣는 것은 불가능하다.

2, 3은 백업과정의 때와 같으므로 생략한다.

4. GB XChanger에 백업할 팩 대신 GB 카드를 꼽는다.



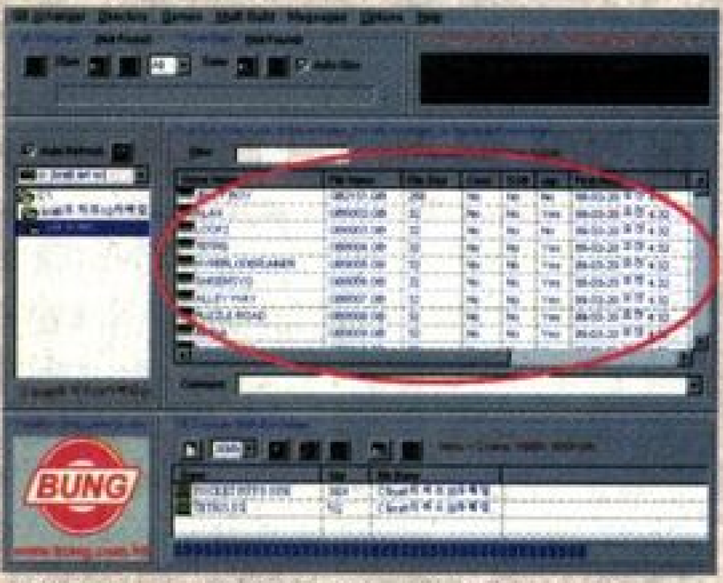
5. PC에서 「Flash Rom From PC」로 롬파일을 GB 카드에 보낸다.

6. 드디어 실행. 방금 전에 백업했던 「포켓몬스터-레드」를 플레이하고 있다.



## 그 외, GB XChanger에는 GANGABOY를 이용한 다양함이…

### 1. 손쉬운 게임편집과 다른 기기와의 대응



파일명 앞에는 게임명이 표시되어 있어, 파일명을 자기 마음대로 쓰더라도 간단하게 알아볼 수 있다



빨간 동그라미 안에 들어간 부분은 여러 가지 게임을 넣을 때 이용하게 된다. GB카드의 용량은 16메가비트(2메가바이트)이므로 용량의 한도 내에서 합팩을 만들 수도 있다

현재 용량이 16메가비트인 GB카드의 용량이 허락하는 한도 내에서 합팩을 만들어 사용할 수 있다. 다만 PC상에서 체크되는 용량은 8을 곱해서 계산하도록 하자. 참고로 512는 4메가비트이며 최대용량인 「드퀘 몬스터즈」의 2048이 16메가비트이다(PC상에서는 GB카드의 16메가비트가 2메가바이트로 계산된다). 그리고 밖에서는 GB를 갖고 다니면서 게임을 하다가 집에서는 그 세이브 데이터를 PC로 옮겨서 편하게 게임을 할 수도 있다(반대로 이용하는 것도 가능하다). 돈이 많거나 주위에 GB팩을 가진 사람들이 많다면 롬파일을 자신이 모아보는 것도 가능할 듯.

### 2. 인터넷과 통신을 통한 게임조달

현재 많이 퍼져있는 GB의 에뮬, VGB 등의 유틸에서 사용되는 게임들은 전부 XChanger를 통해 리얼GB에서도 구동이 가능하다. 진정한 GB의 장점인 '휴대성'에 든든한 소프트들이 지원을 해주게 되는 셈이다.

## 이 두 가지 제품을 사용하기 전에 주의

DV64 주니어와 GB XChanger를 구입하기 전에 현재 가지고 있는 자신의 컴퓨터 보드설정을 살펴봐서 프린터포트가 EPP 모드를 지원하는지를 꼭! 알아봐야 한다. 만약 EPP 모드에서 1.9모드를 지원한다면 상당히 편하게 사용할 수 있겠지만 그렇지 않는 경우 보드설정에서 페러렐포트를 378H로 맞춰줘야 하는 번거로운 절차가 필요하다. 요즘 웬만한 컴퓨터라면 이것을 지원하겠지만 MMX이하의 PC라면 사용이 까다로워지게 되는 사항이다. 편하게 쓰고 싶다면 업그레이드라도 해야겠지만….

## 마치며…

N64가 일본의 업계수위에서 밀려날 수밖에 없었던 원인은 여러 가지가 있겠지만 가장 피부에 와 닿는 것이 바로 카트리지 방식을 고수하여 이미 CD-ROM의 자유를 맛본 제작사들이 용량제한이 있는 N64에 참여를 하지 않았으며 고가의 원가 때문에 소비자들도 외면해버린 점이다. 하지만 그러한 상황하에서도 많은 게임들이 발매되었고 이제 그 많은 게임을 조금이라도 손쉽게 구하는 방법이 바로 백업유닛을 쓰는 것임은 누구나 알 것이다. 그렇다면 이러한 백업유닛이 침체 되어 가는 N64 유저들에게 어떤 작용을 할까? 그 해답은 N64유저 스스로 찾아야할 것이다. Ⓟ

# X-file



[I am PS Man]

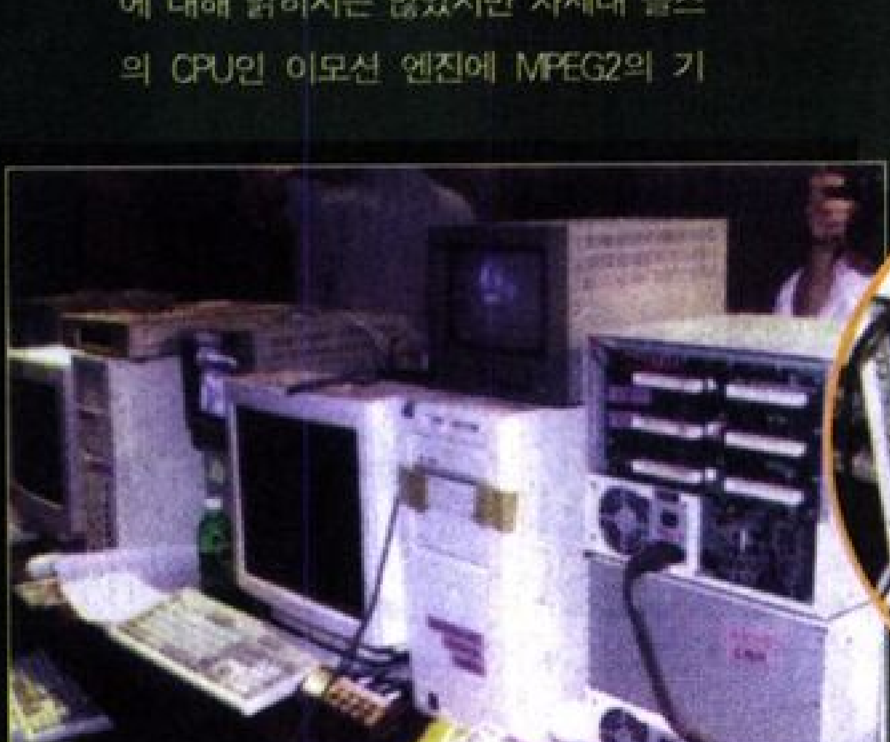
## 소니가 차세대 플레이 스테이션을 통해 이루고자 하는 것은?

지난 3월 2일, 그동안 베일에 싸여 있던 차세대 플레이 스테이션(이하 플스)의 실체가 마침내 드러났다. 차세대 플스는 캐릭터의 정서나 감정을 표현할 수 있다는 128비트 CPU '이모션 엔진'과 초당 최대 7500만 폴리곤을 표현할 수 있는 그래픽 칩 '그래픽 신디사이저' 등을 탑재하여 기존의 가정용 게임기(엄청난 성능을 뽐내던 드림캐스트가 무색할 정도로)와는 도저히 비교가 되지 않을 정도로 엄청난 성능을 가진 슈퍼 머신으로 탄생한다. 그러나 여기에서 주목을 끄는 것은 차세대 기억매체인 DVD-ROM과 미래의 인터페이스로 각광받고 있는 iLINK와 USB를 채택했다는 점이다. 이처럼 SCEI가 차세대 플스에 가정용 게임기로서는 조금 과분한(?) 요소들을 채택한 이유는 무엇일까? 그것은 차세대 플스를 가정용 게임기로서만이 아닌 AV가전 쪽에서도 중요한 위치를 차지하게 함으로써 소니의 주력분야인 AV기기의 시장 활성화와 확대를 노리는 것이라고 생각할 수 있다.

우선 차세대 플스의 기억매체로 DVD-ROM을 채택함으로써 소니의 주력 사업 중 하나인 AV소프트 사업을 크게 확장시킬 수 있는 계기를 만들 수도 있을 것이다. SCEI에서는 차세대 플스에 DVD 비디오 재생 기능을 탑재할 것인지에 대해 밝히지는 않았지만 차세대 플스의 CPU인 이모션 엔진에 MPEG2의 기능이 내장되어 있는 등의 정황으로 미루어볼 때 DVD 비디오 재생이 가능할 것으로 보인다. 현재 일부 영화들이 DVD용으로 출시되고 있지만 비싼 가격 등으로 인해서 DVD 플레이어의 보급이 제대로 이루어지지 않아 그 시장성이 아주 미비했다. 그러나 DVD 비디오 재생 기능을 가진 차세대 플스가 보급되면 사람들이 DVD 플레이어를 따로 구입하지 않더라도 DVD 비디오를 볼 수 있게 되므로 당연히 시장이 대폭 커지게 된다. 따라서 다양한 종류의 DVD 소프트를 판매하고 있는 소니로서는 차세대 플스에 의해서 자사의 주력업종 중 하나인 AV 소프트의 매출을 크게 신장시킬 수 있는 것이다.

또한 iLINK와 같은 차세대 인터페이스를 채택함으로써 차세대 플스를 사용해서 AV기기를 조정할 수 있다. 과거 소니에서는 PC와 연결하여 편집작업 등을 수행할 수 있는 '컴퓨터 컨트롤러 데크'라는 비디오 데크를 발매한 적이 있었다. 그러나 그 당시에는 PC가 지금처럼 일반화되지 않았기 때문에 이 비디오 데크는 거의 보급되지 못했다. 그러나 차세대 플스가 게임용으로 대량으로 보급되면 차후에는 iLINK의 기능을 이용해서 비디오나 TV, 오디오 등의 AV기기를 조정할 수 있게 되는 것이다.

그러나 이러한 일들이 실현되려면 차세대 플스가 게임기로서 널리 보급되는 것이 우선되어야 할 것이다(물론 차세대 플스의 성공을 믿어 의심치 않지만…). 3DO의 경우처럼 멀티미디어를 표방하면서 화려하게(?) 등장했던 하드웨어들이 게임기로서의 역할을 제대로 수행하지 못하는 바람에 조용히 사라져 갔던 사실로 미루어 보면 쉽게 이해할 수 있을 것이다.





제로로 다시 태어난다!

# SD건담 G제너레이션 제로




**작년 8월에 발매되어 큰 인기를 얻었던 「SD건담 G제너레이션」의 후속작이 「SD건담 G제너레이션 제로」라는 제목을 가지고 등장한다. 이번 시리즈는 전작의 시스템을 그대로 계승하면서 등장 유닛과 캐릭터, 작품과 시나리오 등을 크게 파워업하여 기존 팬들에게 큰 관심을 끌 것으로 보인다.**

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가: 6,800엔

## 모든 요소가 파워업된 SD건담 G제너레이션의 후속작


V건담이 등장할 가능성도 크다

이번 시리즈에서는 등장 유닛이 전작의 484대에서 700대 이상으로, 캐릭터도 전작의 250명에서 500명 이상으로 늘어난다. 또한 수록 작품도 전작의 14개에서 만화와 소설을 포함해서 22개 이상으로 늘어나 스케일이 대폭 커진다. 이외에도 일본에서 4월부터 TV 애니메이션으로 방영될 예정인 V건담도 등장할 것으로 보인다.

### CG무비와 컷 인 애니메이션 대폭 증가

이번 시리즈에는 'V건담', '건담X' '건담W' 'G건담'의 스토리가 추가되어 스테이지 개수가 42화에서 50화로 늘어난다. 이 때문에 원작의 명장면을 묘사한 CG 무비가 전작의 13개에서 30개 이상으로 늘어나며 전투중에 발생하는 컷 인 애니메이션 역시 100컷에서 240컷으로 대폭 늘어난다.


CG무비가 없었던 솔로몬전. 빅잠 VS 건담의 대결이 CG무비로 펼쳐진다


샤이닝 핑거와 다크네스 핑거가 동시에 작렬하는 순간!


컷 인 애니메이션의 개수도 크게 늘어났다

### 2가지 모드를 새롭게 추가

이번 시리즈에서는 'VS 모드'와 '시어터(극장) 모드'의 2가지 모드가 추가되어 총 6가지 모드가 제공된다. 특히 'VS 모드(COM대전)'에서는 캐스발이나 기렌 등의 유명적 캐릭터들이 플레이어의 상대가 된다.

### 파일럿의 정신상태가 전투를 좌우하는 텐션 시스템

이번 시리즈에서는 파일럿의 정신상태가 전투의 결과를 좌우하는 '텐션(Tension)' 시스템을 채택하였다. 이 시스템은 작전이나 팀 편성, 상황에 따라 파일럿의 정신상태가 변화하여 전투에 영향을 끼치는 것이다. 예를 들어, 이 기운이 높아지면 실력이상의 전과를 거둘 수 있지만, 반대로 낮아지면 약한 적의 공격에도 쉽게 당할 수도 있다.



강기(强氣)가 되면 명중률이나 회복율이 상승한다



캐릭터의 정신상태뿐만 아니라 부대 편성에 따라서 전황에 영향을 끼치기도 한다


전작에서는 대화 이벤트로 처리되었던 장면이 CG무비로 재현



혼란상태가 되면 명중률과 회피율이 낮아진다




PLAY STATION

# 시츄에이션 모드에 추가되는 5가지의 시나리오

## 기동전사 건담 F91a

UC0123년에 발생한 지구연방정부와 귀족주의자들로 구성된 크로스본 뱅가드와의 전쟁을 그리고 있다. 고교생인 주인공 시부크와 적의 혈통을 가진 동급생 세실리가 활약한다.







## 기동무장전 G건담

우주세기와는 동떨어진 미래 세기, 코로니 국가사이에서 벌어지는 국가 대표 건담들의 전투인 '건담 파이트'의 이야기가 그려진다.







## 기동신세기 건담 X

AW0015년, 지구측과 우주측 사이에서 발생했던 제 7차 우주전쟁이 있은 지 15년, 양자는 다시 대립하게 된다. 건담 X를 입수한 가로드도 이 전쟁에 휘말려 드는데….




## 기동전사 V건담

UC153년, 연방정부의 힘이 쇠퇴한 무렵, 마리아주의를 내세운 키로친에 의해 사람들을 억압하는 통치국가 잔스칼 제국이 지구 침공을 개시한다. 그러자 민간인들이 리가 미리티어라는 조직을 결성하여 이에 대항한다. 카사레리아에 살고 있는 주인공 윗소와 그의 친구들이 이 전쟁에 휘말린다.







## 신기동전기 건담 W
## 신기동 전기 건담W -Endless waltz-

AC 195년, 우주 이민자들을 무력으로 제압하려는 지구권 통일연합에 대항하기 위해 각 코로니에서 건담을 개발하여 통일연합의 배후인 OZ와 전쟁을 벌인다.



우리 학교를 지키기 위해 다시 돌아왔다!

# 사립 저스티스 학원 -열혈청춘일기 2-



아케이드에서 플스로 이식되었던 「사립 저스티스 학원」의 후속작이 등장한다. CD 2장으로 발매되었던 전작의 에볼루션 디스크를 재구성한 이번 시리즈에서는 학교 생활 시뮬레이션인 '열혈청춘일기'가 보다 파워업되고 두 명의 메인 캐릭터와 10명의 서브 캐릭터가 새롭게 추가되는 등 여러 가지 면에서 색다른 모습을 보여준다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 대전 액션
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가: 5,800엔

## 사립 저스티스 학원의 후속작이 더욱 파워업되어 등장

이번 시리즈에서는 전작에 등장했던 20명의 캐릭터이외에 새로운 두 명의 캐릭터가 추가된다. 신문부원인 란과 수영부인 '류(流)'. 이 캐릭터들은 토너먼트전이나 단체전 등에서 플레이 가능한 격투 모드에서 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있을 뿐만 아니라, 열혈청춘일기에도 등장한다.



태양학원 1학년인 란. 주인공 바츠와 같은 반으로 신문부의 카메라맨 겸 기자로 항상 카메라를 가지고 다닌다



란의 플래시 공격! 상대를 공격할 때도 카메라를 사용한다



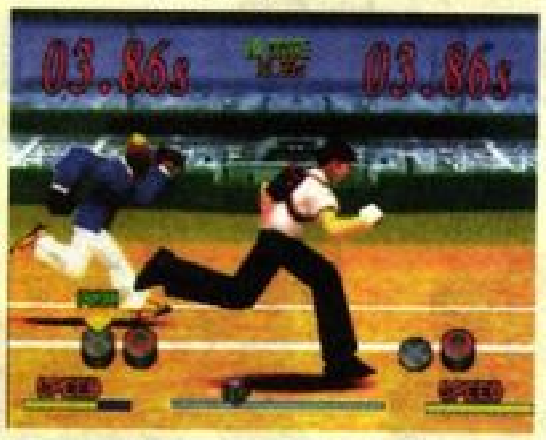
오른고교 3학년인 류. 말이 없고 명예 있지만 수영을 할 때만은 바짝



대전중인 상대에게 심장 마사지를! 이것 역시 필살기이다

### 두 가지의 미니 게임을 추가

이번 시리즈에서는 전작의 4종류였던 미니 게임이 6종류로 늘어난다. 하나는 체육대회 성격이 강한 '결전! 불꽃의 스프린트'로 100m를 얼마나 빨리 달리는가를 겨루는 것이다. 나머지 하나는 '도키 와쿠 댄스'로 커맨드를 입력해서 춤을 추게 하는 게임이다.



버튼을 타이밍에 맞게 눌러서 가장 먼저 골인하는 쪽이 이기게 된다



파트너의 춤에 맞춰서 춤을 추는 게임. 기억력과 리듬감이 요구된다

### 구매부에서 아이템을 구입 가능

이번부터 새롭게 등장하는 구매부. 이곳에서는 대전 등에서 얻은 포인트를 사용해서 「저스티스 학원」의 캐릭터를 트레이딩 카드로 만든 '열혈카드'나 「저스티스 학원」음악을 들을 수 있는 열혈CD 등을 구입할 수 있다. 이들 아이템들은 오마케 모드에서 언제든지 다시 즐길 수 있다.



열혈카드나 열혈CD 등을 구입할 수 있는 구매부. 문구류같은 것은 판매하지 않는 듯…

### 여위원장의 상성 판단 코너 신설

이번에 새롭게 추가된 서브 캐릭터인 태양학원의 여위원장이 상성을 판단해주는 모드도 등장. 이것은 두 사람이 협력해서 싸우는 '협력전'에 추가된 모드로 1P와 2P 캐릭터의 '사랑 투 플라토닉 공격'의 상성을 판단해준다.



예쁘게 생긴 위원장이 두 캐릭터의 상성을 판단해준다

### 필기시험이 퀴즈형식으로 전환!

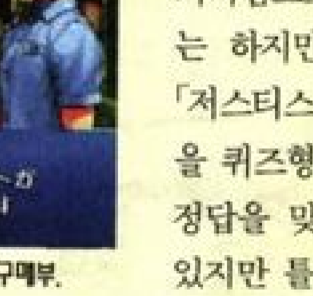
이번 시리즈에서는 중간시험이 필기시험으로 바뀐다. 필기시험이라고는 하지만 답을 쓸 필요는 없으며 「저스티스 학원」에 관련된 기초지식을 퀴즈형식으로 풀면 되는 것이다. 정답을 맞추면 패러미터를 올릴 수 있지만 틀린 답이 많으면 시험에 불합격하게 된다.



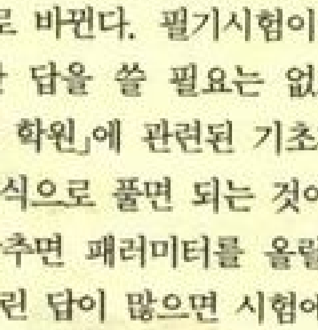
퀴즈형식으로 치러지는 필기시험. 너무 많이 틀리면 불합격 판정을 받는다

### 포켓 스테이션에도 대응!

이번 시리즈는 포켓 스테이션에도 대응한다. 마음에 드는 캐릭터를 포켓 스테이션에 가지고 다니면 호감도가 올라간다. 또한 캐릭터로부터 메일을 주고받을 수 있는 '포케J 메일(가칭)'을 통해 플레이어와 캐릭터간의 커뮤니케이션이 가능해진다. 이외에도 3종류의 미니게임도 준비되어 있다.



코스케의 호감도가 올라가고 있다



히나타로부터 데이트 요청 메일을 받았다

PLAY STATION

슈퍼로봇대전 삼총사가 뭉쳤다!

# 슈퍼로봇대전 컴플릿 박스

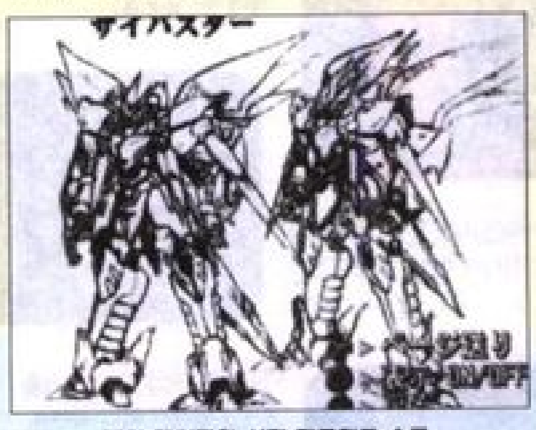


패미컴, 슈퍼 패미컴용으로 발매되어 수많은 슈퍼로봇 매니아를 탄생시켰던 「제 2차 슈퍼로봇대전」, 「제 3차 슈퍼로봇대전」, 「슈퍼로봇대전 EX」의 3가지 게임이 하나로 합쳐진 작품이 플스로 등장한다. 이들 모두 슈퍼로봇대전의 역사에서 큰 역할을 했던 명작품이었던 만큼 슈퍼로봇대전 팬이라면 반드시 해봐야 할 것이다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: S·RPG
▶발매일: 3월 26일 ▶발매가: 미정

## 오리지널 분위기를 살리면서 그래픽과 시스템 등을 파워업

이 게임은 왕년의 슈퍼로봇대전 시리즈인 「제2차」, 「제3차」, 「EX」의 3가지 작품의 리메이크작이다. 물론 단순한 이식작은 아니며 오리지널 판의 분위기를 살리면서 그래픽과 시스템 등을 새롭게 채택하였다. 이외에도 설정자료와 주제가 모음집, 캐릭터 사전 등 여러 가지 데이터를 수록한 스페셜 디스크도 함께 나온다.



게임 데이터와 설정 자료집도 수록





건담 시절의 어린 아무로도 등장



유니트의 움직임이 전작에 비해 훨씬 다양해진다



기지나 바다, 육지 등의 지형이 훨씬 보기 편해지고 유니트의 형태도 구분하기 쉬워진다

### 모든 그래픽을 대폭 파워업

전작에 비해 비주얼 화면이 대폭 강화되어 전투 장면과 맵 화면은 물론 배경과 캐릭터의 얼굴까지 모두 새롭게 바뀐다. 특히 슈퍼로봇의 필살기를 사용하는 전투 장면은 「F」의 그것을 채택하여 오리지널 판을 플레이했던 게이머도 신선한 기분을 느낄 수 있다.

### 「슈퍼로봇대전F」의 시스템을 채택

유니트의 탑승 변환이나 무기, 능력의 개조, 보스 캐릭터를 쓰러뜨리면 얻게 되는 파츠 등의 시스템은 「F」의 시스템을 채택하였다. 때문에 전작을 플레이해보지 못한 게이머라도 시스템에 금방 친숙해질 수 있다.



전작에서는 없던 베어내기, 실드방어 등의 특수 능력도 사용 가능



F에서처럼 주요 캐릭터의 표정이 변한다

### 다양한 CG무비 데모를 수록

마징가Z의 발진 장면이나 겟타로봇의 합체 장면 등의 친숙한 데모가 원작 애니메이션을 사용한 무비와 화려한 CG영상으로 그려진다. 또한 오프닝을 필두로 전작에서는 없던 무비도 수록된다.



오프닝 화면에는 CG로 그려진 귀여운 SD 캐릭터가 등장

### 캐릭터들의 음성을 다수 수록

이 게임은 「F」와 마찬가지로 전투와 이벤트 장면에서 캐릭터의 대사가 흘러나온다. 머리속에 깊은 인상을 남겼던 명장면이나 음성이 흘러나오기 때문에 게임 진행이 더욱 흥미진진해진다.



이번 작품에는 시로와 크로도 대사가 준비되어 있다

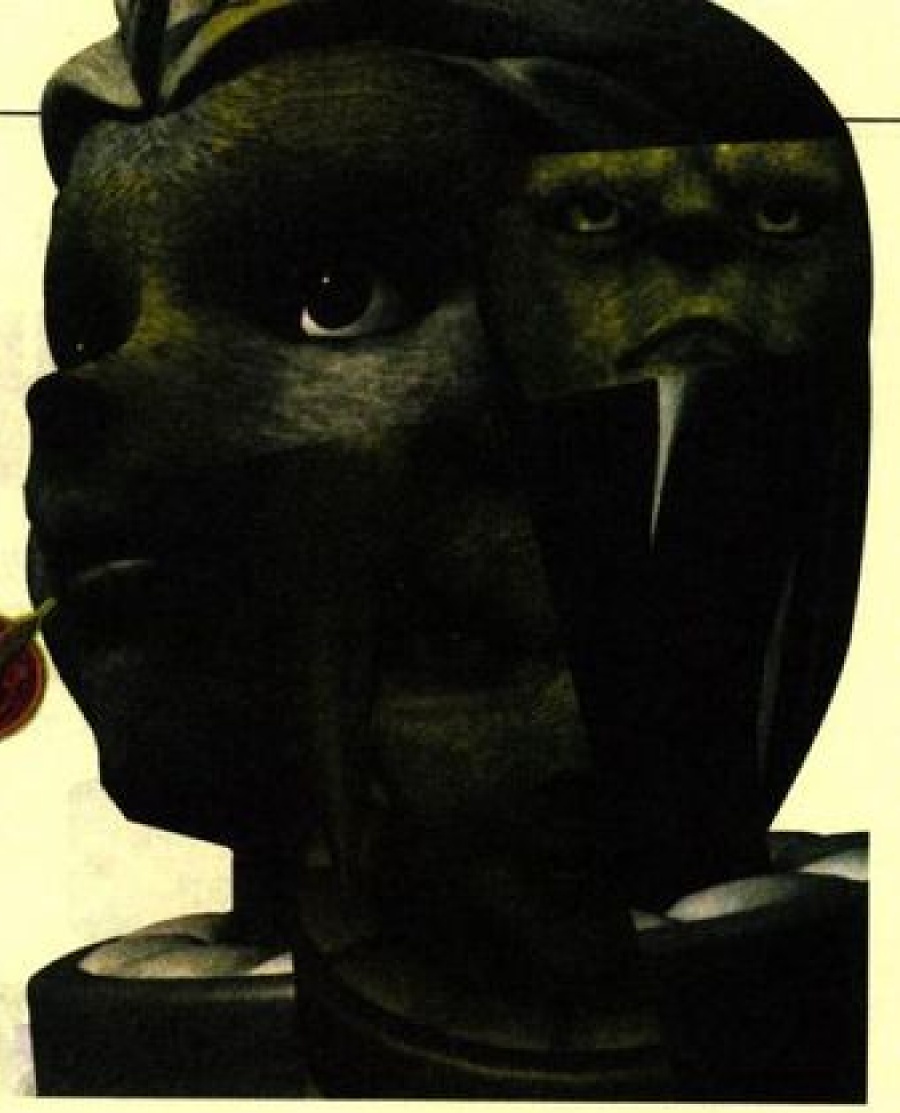


기렌의 연설 장면. 이 부분은 반드시 음성이 들어가야 하는 장면이다

화성에서 벌어지는 다중인격자들의 투쟁

# 플래닛 라이카

PLANET LAIKA



독특한 캐릭터들이 왜곡된 세계를 헤매이는 특이한 RPG「플래닛 라이카」.「크론즈 게이트」를 만들었던 스탭들이 다시 모여 만든 게임으로 반전에 반전을 거듭하는 스토리와 깊이 있는 게임의 무게가 게이머들을 사로잡을 것이라고 생각한다.

- ▶제작사: 에닉스
- ▶장 르: RPG
- ▶발매일: 99년 여름 예정
- ▶발매가: 미정

## 게임의 무대는 악의(惡意)가 가득찬 화성

게임의 무대는 이블 마인드(악의)가 지배하고 있는 화성. 이블 마인드는 별에 접근한 사람에게 배반의 감정을 촉발시키는 힘을 갖고 있다. 한편 유형지 화성에서 발생하고 있는 이변의 원인과 행방불명된 전 조사대장 가릴의 소식을 조사하기 위해 화성에 온 신참 무선



황폐해진 별 화성. 인간의 얼굴 일부분과 닮은 바위가 굴러다니고 있다



라이카와 머지않아 조사대의 동료들은 이블 마인드에게 정신을 지배당하고 만다



화성의 주민들은 콜로니에서 살고 있지만 모두 이블 마인드에게 정신을 지배당하고 있다

기사 라이카는 이블 마인드의 힘에 의해서 자신이 다중 인격자라는 사실을 알게 된다. 플레이어는 라이카가 갖고 있는 3가지 인격을 상황에 따라 바꿔 가면서 화성이 황폐하게 된 이유와 이블 마인드의 존재 이유를 판명해야 한다.

### 이블 마인드(인격변용) 시스템이란?

화성의 주민들은 모두 사이코계, 비주얼계, 애니멀계 3종류의 이블 마인드에게 침입을 받았기 때문에 라이카는 대화 상대의 이블 마인드에 따라 영향을 받는다. 예를 들어, 사이코계의 주민과 대화를 나누면 비주얼계의 이블 마인드가 누적된다. 마찬가지로 애니멀계의 주민과 이야기를 하면 사이코계가, 비주얼계 주민과 만나면 애니멀계의 이블 마인드가 누적되는 것이다. 이블 마인드가 누적되는 양은 주민과의 대화 길이에 따라 다르며 이블 마인드 수치가 일정치이상 모이면 그 이블 마인드에 대응하는 모습으로 형태가 바뀐다.



라이카가 다른 인격으로 변하면 전투가 발생한다

### 게임 진행에 중요한 열쇠가 되는 다중인격

라이카의 마음 속에는 사이코계의 스페이서, 애니멀계의 어니스트, 비주얼계의 요란다라고 하는 3명의 개별 인격이 존재한다. 이들 인격은 각각 높은 지성, 강한 힘, 민첩한 능력을 갖고 있는데 수수께끼를 풀기 위해서는 상황에 알맞는 인격(능력)을 골라서 사용해야 한다 또한 라이카는 마인드 미터라는 게이지를 갖고 있는데 이 게이지를 통해 사이코계, 비주얼계, 애니멀계 중 어떤 이블 마인드의 영향력이 강한지를 한눈에 알 수 있다.



주인공 라이카(LAIKA)



스페이서(SPACER) 냉정하고 이지적이지만 현실도피주의적인 성격이 강하다



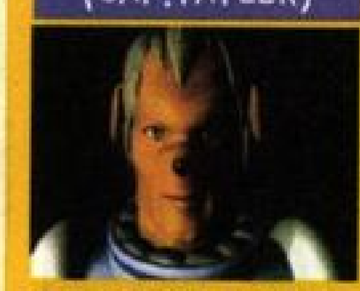
어니스트. 아주 강한 육체를 가지고 있지만 머리 회전은 느리다



요란다(YOLANDA). 아름다운 것을 동경하는 여성인격. 스페이서와는 달리 현실주의자이다

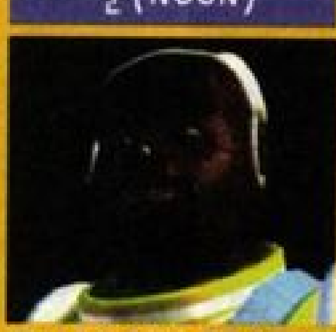
## 주인공 이외의 등장 캐릭터

**타트라 함장 (CAP.TATLER)**



조사대의 리더이자 피닉스호의 함장. 나르시스트로 임무전가와 도피의 천재이다. 첫사랑 소녀 쿠에로를 아직도 잊지 못하고 있다

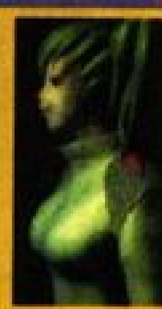
**눈(NOON)**



피닉스호의 기관사. 우주 임무의 베테랑이지만 정신적으로는 여리다. 신참인 라이카를 심하게 괴롭힌다

**에이프릴(APRIL)**





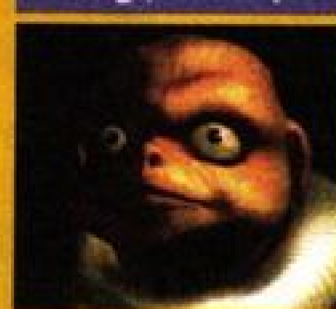
조사대의 홍일점. 상류계급의 외동딸로 다른 사람을 배려해주는 따뜻한 마음씨를 지녔지만 겉으로는 드러나지 않는 정열적인 면도 보인다

**해로디(HEROD)**



화성에 있는 코로니의 신소실 우두머리. 코로니의 실질적인 지배자이다

**리틀(LITTLE)**



헤로디의 부하로 신소실의 지배인을 맡고 있다. 쾌락주의자로 다중인격증에 걸린 듯하다

**다미아누스 (DAMAIN)**



모래 가운데에 살고 있는 모래 소년. 감수성이 강하고 라이카가 다중인격증에 걸렸다는 사실을 간파한다

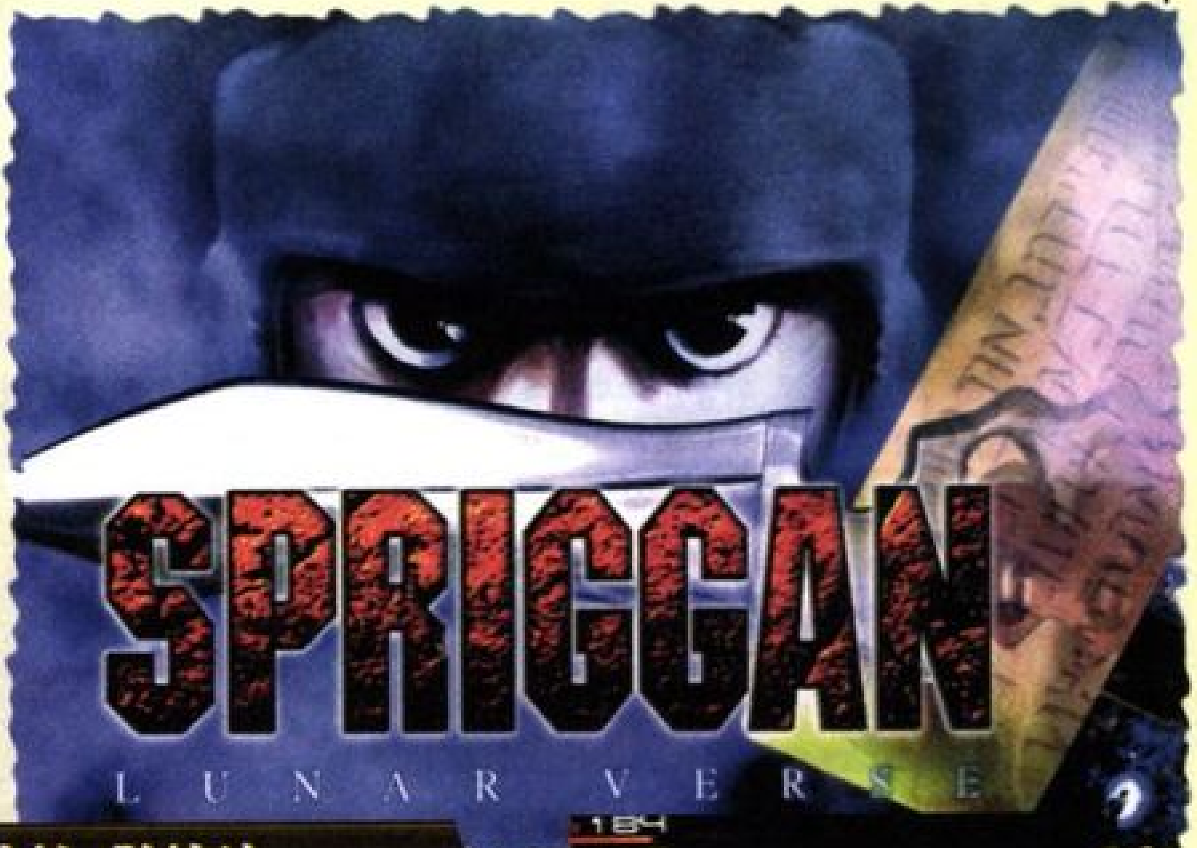
PLAY STATION

초고대문명의 유적을 지켜라!

# 스프리건 -루나 바스-

일본의 '증판소년 선데이'라는 잡지에 연재되어 큰 호평을 받았던 만화 「스프리건」이 플스용 게임으로 등장한다. 원작 만화의 작가가 제작을 감수하는 이 게임은 초고대문명의 신비로운 힘을 둘러싼 서바이벌 액션 게임으로 풀 폴리곤의 배경에서 펼쳐지는 풍부한 액션과 이펙트를 자랑한다.

▶제작사: 프롬 소프트웨어 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가: 미정




## 초고대문명의 유적을 지키는 스프리건의 활약상

심해 바닥에서 발견된 1장의 플레이트. 현대의 과학으로 해명할 수 없는 미지의 물질로 이루어져 있던 이것은 인류가 결코 만들어낼 수 없다는 의미에서 '신의 플레이트'라고 불리게 된다. 이 신의 플레이트에는 고대 헤브라이어로 '우리가 남긴 문명의 유산을 악의 손길로부터 지켜 주기를 바란다'. 라는 말이 새겨져 있었다. 그리고 이 메시지를 받아들여 초고대 문명의 유적을 보호하려는 아캄 재단이라는 조직이 생겨났다. 이 조직의 임무를 수행하는 공작원들은 켈트 신화에 등장하는 유적을 지키는 요정의 이름을 따서 '스프리건'이라 칭하게 된다. 한편 스프리건을 동경해온 소년 타츠키는 스프리건이 되기 위한 마지막 시험을 위해 여러 가지 임무에 참가한다. 그러나 그는 이 전투가 인류의 존망을 좌우한다는 것을 알지 못했으니….



원작에도 나왔던 잔 징크론드도 스프리건 중 한 명으로 등장



○스프리건이 되기 위한 시험은 실전을 방불케 한다

### 임무수행의 필수 장비인 AM슈츠

주인공 타츠키는 임무 수행시 초고대문명에서 사용되었다는 특수합금 오리할콘 섬유와 인공근육을 조합해서 만든 특수장비 '아머드 머슬 슈츠(이하 AM슈츠)'를 착용한다. 파워, 방어, 스피드의 3종류로 나뉘어지는 이 신형 AM슈츠는 사용하면 할수록 최고 3단계까지 성장하는데 AM슈츠가 성장하면 '제로 버스트'라고 하는 특수기를 발동할 수 있다.




AM슈츠는 사용하면 할수록 파워업되는 특징이 있다



AM슈츠가 성장하면 발동시킬 수 있는 특수기 '제로 버스트'

### 무기와 격투기를 병용하는 전투 시스템

임무 수행시에는 나이프나 총과 같은 무기를 사용하게 된다. 단, 이들 무기들은 유효거리가 있으므로 적과의 거리에 따라서 무기를 선별해서 사용해야 하며 총기류의 경우, 탄환 수가 설정되어 있기 때문에 무한대로 사용할 수 없다. 무기 이외에도 펀치나 킥 같은 육탄 공격을 가할 수 있는데 이때 콤보와 같은 연속공격으로 오버 헤드킥이나 슬라이딩 킥 등의 다양한 기술을 구사할 수 있다. 이외에도 '정신파공격'이라는 특수기를 사용하면 적의 공격을 회피할 수도 있다.



무기는 각기 특성이 다르므로 이를 잘 파악해서 사용하는 것이 중요



적들에게 둘러싸인 주인공이 특수기인 정신파공격을 발동!

### 포인트를 사용해서 능력치를 파워업

임무를 완수했을 때 얻을 수 있는 포인트와 경험치를 사용해서 주인공의 능력을 파워업할 수 있다. 것은 파워, 내구력, 집중력, 정신력, 저항력으로 구성되어 있는 기본 패러미터에 포인트를 배분해서 HP 등의 능력치를 올리는 것이다.



적을 무찔러서 얻은 포인트를 모아서 능력치를 올린다

### 등장 캐릭터 소개



**타츠키**

이 게임의 주인공으로 아캄 고고학 연구소 일본지부에 소속되어 있다. 흔히 볼 수 있는 평범한 고등학생이지만 그와 동시에 생명을 걸고 위험한 임무를 수행하는 공작원이라는 이면을 지니고 있다. 현재 자신이 동경해오던 스프리건이 되기 위한 최종시험에 도전중이다



**리티시아 딜**

초고대문명을 사용해서 병기를 개발하는 무기상인 조직 '트라이던트'에 소속되어 있는 27세의 박사. 자신의 약한 면을 보이기를 싫어해서 언제나 강한 모습을 보인다



**그리함 볼톤**

플레이어에게 명령을 내리는 수수께끼의 남자. 스프리건으로의 승격시험을 담당하는 교관으로 생각된다

요코하마 최속전설의 수수께끼를 쫓는다!

# 레이싱 라군

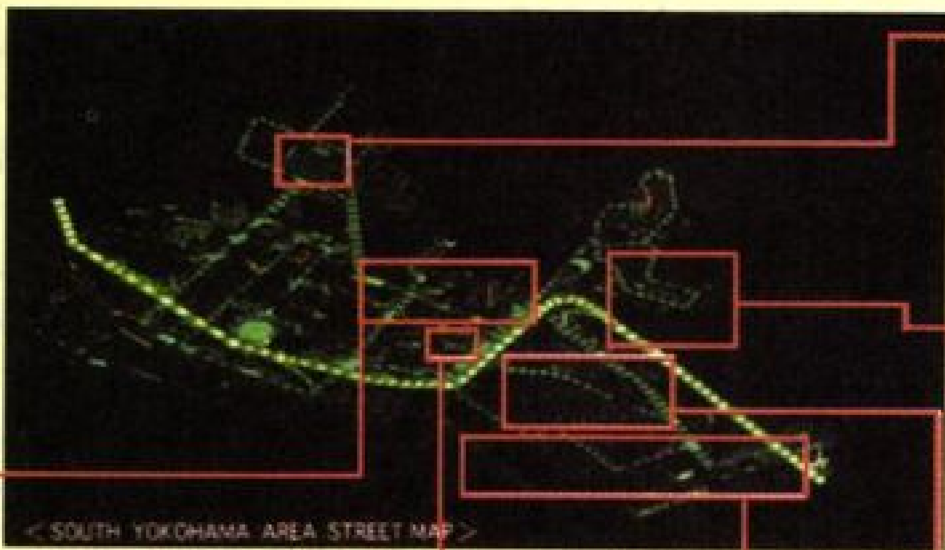


발매일이 5월 27일로 확정된 스퀘어의 레이싱 RPG「레이싱 라군」. 4월 1일에 발매되는「사가 프론티어 2」에 이 게임의 체험판이 수록된다고 하니 출시되기 전에 미리 어떤 게임인가를 체험해볼 수 있을 것이다.

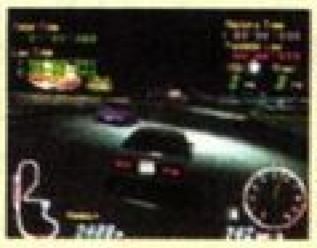
▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 레이싱 RPG
▶발매일: 5월 27일 ▶발매가: 5,800엔

## 다양한 코스가 존재하는 남쪽 요코하마

지난 호에서는 카레이스 배틀의 무대가 되는 몇 가지 코스를 소개한 바 있다. 이번 호에서는 이러한 코스들이 위치해 있는 남쪽 요코하마의 에리어 맵을 공개하기로 한다. 이 에리어 맵을 달리고 있을 때, 라이벌과 만나면 그 접촉 포인트에 대응하는 코스에서 레이스 배틀이 시작된다.




### 스펜서즈 테스트 코스



이 지역 유일의 서킷 코스. 커브가 급하고 난이도가 높은 코너가 많지만 도로폭이 넓기 때문에 안심하고 달릴 수 있다. 감속하지 않고 달리는 것이 승리의 포인트.

### 베이라군 코스



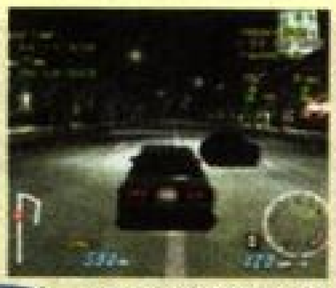
이 포인트에는 길고 짧은 두 가지 코스가 존재하므로 코스에 따라서 차량의 셋팅을 변화시킬 필요가 있다. 고도의 운전 테크닉을 필요로 하는 코너가 많다.

### 혼무쿠 스트리트 코스



컨테이너가 길게 늘어서 있는 베이 에리어를 달리는 코스. 거리가 긴 직선도로가 많기 때문에 엔진 파워가 큰 차가 유리하다. 혼무쿠 에리어에서 전투를 걸면 이곳이 배틀 무대가 된다.

### 산밀 스트리트 코스



남쪽 요코하마의 중심에 위치해 있는 스트리트 코스. 긴 직선과 2~3개의 코너로 구성되어 있다. 난이도는 그다지 높지 않다.

### 차이나타운 코스



차이나타운을 질주하는 아주 위험한 코스. 코너의 개수는 산밀 스트리트 코스와 비슷하지만 도로폭이 좁고 직각으로 도는 코너가 연속되어 있어서 난이도는 약간 높다. 가속력이 좋은 차가 유리.

### 그레이브 야드 (Grave Yard) 코스



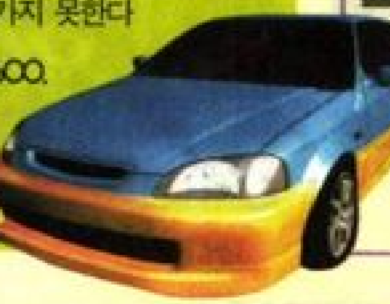
코스의 길이는 짧은 것 같지만 아주 급한 코너가 연속되어 있는 코스. 코너링 테크닉이 없으면 승리하기가 상당히 어렵다.

### 베이라군 레이싱팀의 5번째 멤버



**야마다 켄조우**

보다 빨리 달리는 것을 꿈꾸는 18세의 청년. 같은 나이의 주인공 아카사키를 자신의 라이벌로 인식하고 있지만 아무리 해도 그의 재능을 뒤따라가지 못한다



켄조우의 애차 CV 1600. 어떻게 개조했는지를 아무도 모르는 수수께끼의 차량이다

## 베이라군 레이싱팀의 라이벌! 혼무쿠 나이트 레이서즈

베이라군 레이싱의 라이벌팀으로 혼모쿠(本牧) 부두를 베이스 포인트로 삼고 있다. 실력은 요코하마 제일로 베이라군 레이싱팀과 마찬가지로 순수하게 달리는 것만을 추구한다. '요코하마 최속전설'의 수수께끼를 풀기 위해서는 이들의 협력이 필요할 지도….

Night Racers
HONMOKU SOUTHWEST

혼무크 나이트 레이서즈의 마크

### 츠지 아키라

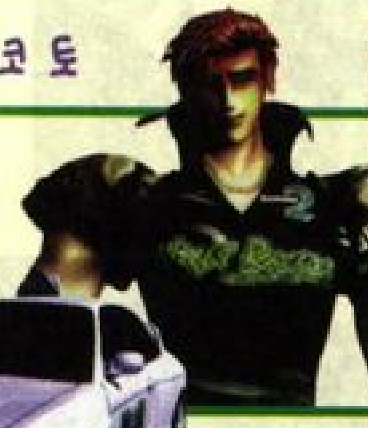


나이트 레이서즈의 리더로 정의감이 강하다. 나이는 22세. 현재 요코하마 최속이라고 일컬어지고 있으며 후지사와의 좋은 라이벌이기도 하다



○아키라의 애차는 요코하마에서 가장 빠르다는 X1800터보

### 사와키 마코토



고교시절에는 럭비부의 주장으로 활약했던 남자. 파워가 충분하지 않는 차로 드리프트하는 것을 좋아한다



○마코토의 애차는 Sil-14Q. 그의 위험한 질주에도 언제나 호흡을 잘 맞춰준다





PLAY STATION

고요속의 공포가 다시 시작된다

# 에코 나이트 2 -잠의 지배자-

독특한 게임을 제작하는 것으로 유명한 프롬 소프트웨어가 3D 어드벤처 게임 「에코 나이트」의 후속작을 발표하였다. 이번 시리즈의 무대는 전작의 호화 여객선이 아닌 숲속의 저택이며 전작과 마찬가지로 수수께끼를 풀어서 영혼들을 해방시킨다는 내용으로 이루어져 있다.



▶제작사: 프롬 소프트웨어 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가: 미정

ECHO NIGHT

## 현재와 과거를 오가며 전개되는 불가사의한 이야기

주인공의 애인 크리스티나 코린즈가 행방불명된 지도 벌써 3개월이 지났다. 경찰 조사도 별다른 진전이 보이지 않자, 주인공은 크리스티나가 마지막으로 들렀다는 도서관에 가보기로 한다. 그곳 직원인 옛친구의 안내로 도서관에 잠입한 주인공은 대출 명부에서 크리스티나가 조사하고 있던 한 권의 책을 발견한다. 그 책에는 그녀와 꼭 닮은 여자의 모습이 찍혀 있었다. 그녀는 다름아닌 재력가로 이름높은 크랜시가 당주의 부인인 제시카 크랜시. 고아로 자라난 크리스티나가 그녀의 존재를 통해 자신의 과거에 대한 그 무언가를 감지했을 것이라고 생각한 주인공은 크랜시가의 저택으로 향하는데….



크리스티나가 조사했다는 책을 살펴본다



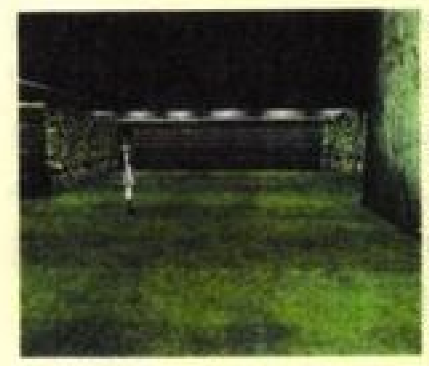
그곳에는 그녀와 똑같이 생긴 여자가… 게다가 그녀는 재력가 집안 당주의 아내!

### 속박된 영혼을 해방시키면서 사랑하는 애인을 구출

게임의 무대는 깊은 숲속에 있는 오래된 저택. 이 저택에 살고 있던 사람들은 모두 목숨을 잃은 채 영혼이 되어 이곳에 계속 남아 있다. 플레이어는 이들 영혼을 해방시키면서 저택에 숨겨진 슬픈 진실과 영혼의 몸에 얽힌 수수께끼를 풀어나가고 최종적으로는 행방불명된 애인을 찾아내야만 한다. 게임의 진행은 실시간으로 이루어지며 게임중의 시간 경과에 따라 수수께끼의 해결이나 스토리에 영향을 준다. 이외에도 밤낮에 의한 풍경의 변화나 날씨의 변화로 발생하는 이벤트도 있다. 이번 시리즈에서는 저택에 머물고 있는 영혼이 비춰주는 비전으로 시간을 거슬러 올라가는 여러 장소가 등장한다. 이 비전에는 저택에서 일어났던 사건의 수수께끼를 해명하기 위한 힌트나 행방불명된 애인에 관한 정보가 있다.

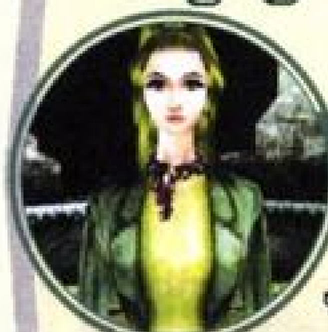


적 캐릭터는 램프나 양초 등을 켜서 막을 수 있지만 시간이 경과되면 꺼지므로 주의가 필요!



저택 외곽에 있는 으스스한 분위기의 정원. 빛속에서 한 소녀가 무언가를 찾고 있다

## 등장 캐릭터 소개



**크리스티나 코린즈**

용모가 단정한 주인공의 애인. 3개월 전 도서관에 나타난 것을 마지막으로 행방불명되었다



**켄트 마머**

주인공의 옛친구로 현재는 도서관 직원으로 일하고 있다. 사라진 애인의 단서를 찾으려는 주인공의 부탁으로 도서관에 잠입하도록 해준다



**브라이언 노드**

주인공과 마찬가지로 저택을 헤매는 남자. 처음에는 주인공과 함께 행동하면서 저택 탐색을 이끌어 주지만…



**엘리옷 그랜시**

완전히 영혼의 형태가 되어버린 소년. 장롱안에는 그에게 있어서 아주 중요한 무언가가 들어있는 듯하다





**마크 비젤**

저택의 소환사 중 한 명. 생전에는 바에서 바텐더로 일하고 있었다



**노머 브리스**

예전에는 저택의 음악교사로 현재는 음악실의 피아노 앞에 서있는 여자 모습의 혼으로 등장한다



**빨간 머리의 여자**

아무도 없는 저택에 나타나는 정체불명의 여자. 주인공을 감시하고 있는 듯하며 수수께끼의 말을 남기고 사라진다

비트 매니아의 새로운 세계가 열린다!

# 비트 매니아 APPEND GOTTA MIX

비트 매니아의 추가 디스크 최신작인 「비트 매니아 APPEND GOTTA MIX」가 등장한다. 이번 시리즈에는 20가지의 곡이 새롭게 추가되며 BPM이 곡 중간에서 바뀌는 등 새로운 시스템 요소를 도입한 것이 특징이다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 리듬 액션
▶발매일: 5월 27일 ▶발매가: 2,800엔

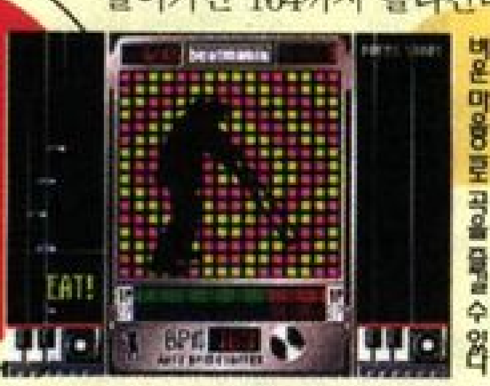


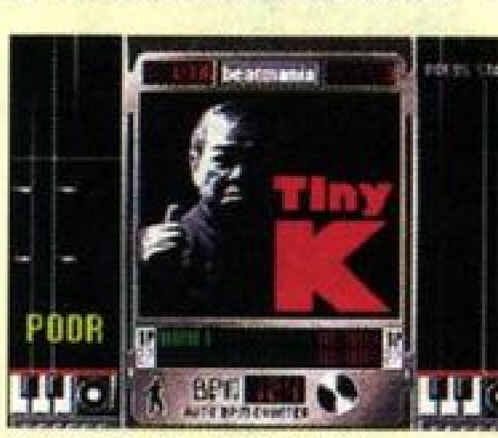

## 비트 매니아의 두 번째 추가 디스크 등장!

이번 시리즈의 기본적인 시스템은 전작격인 「3rd MIX」와 같지만 BPM이 곡 중간에서 바뀌는 곡이 존재하는 등 새로운 요소가 추가된다. 플레이할 수 있는 모드는 전작과 마찬가지로 노멀 게임, 트레이닝, 프리 모드의 3가지. 이번 시리즈에는 20가지의 새로운 곡들이 추가되는데 이번 호에서는 그 중에서 8가지의 곡을 소개하기로 한다.

### DJ 배틀(DJ BATTLE)

두명의 귀여운 개그맨 '나하나하'와 '카촌'으로 구성되어 있는 곡. 곡조는 랩의 성격이 강해서 두 사람의 관계를 효과적으로 살리고 있다. 이 곡에는 새로운 시스템인 BPM의 변조가 적용되어 전반부에는 126이었던 템포가 후반부로 들어가면 164까지 올라간다.


난이도가 비교적 낮기 때문에 가벼운 마음으로 곡을 즐길 수 있다



실수했을 때의 화면. 한마디로 멋지다!

### 논 스톱 메가믹스(NON STOP MEGAMIX)

레이브, 소울, 보사그루브, 하우스의 순으로 과거의 「비트 매니아」 시리즈의 명곡을 믹스시켜 놓은 트랙으로 곡 전체 분위기는 랩이다.


초기 '소울'의 프레이즈와는 조금 다르다

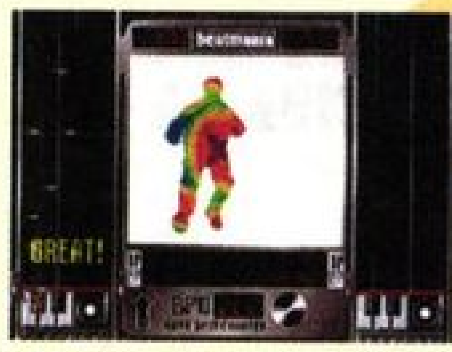
### R&B

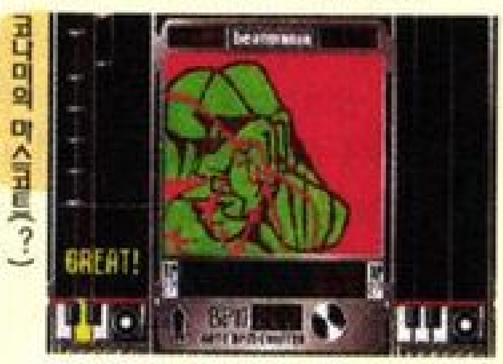
UA와 Misia 등으로 대표되는 장르. 곡의 템포는 느리지만 장소에 따라서는 빠른 속도로 버튼을 눌러야 하는 곳도 있다.


계단식 프레이즈는 이번에도 건재!

### 가바(GABBAH)

BPM 190이라는 비상식적인 속도가 특징인 곡. 이번에 소개하는 곡중에서 가장 최고의 난이도로 속도만으로는 스카를 능가한다. 게다가 후반부부터는 BPM이 200으로 올라간다.


빠른 리듬에도 불구하고 버튼 간격은 너무나도 좁다


코나미의 마스코트(?) 캐릭터인 모아이도 등장

### 트랜스(TRANCE)

눈이 팽팽 돌 정도로 변화하는 신디사이저의 음색과 환상적인 영상이 인상적인 곡이다. 메인 프레이즈는 크게 3개로 나뉘어지지만 '가바' 다음으로 빠르기 때문에 난이도는 높은 편이다.



이러한 프레이즈가 고속으로 연출이 계속된다

### 프리 소울(FREE SOUL)

'보사그루브'의 보컬인 사나(SANA)가 부르는 곡으로 BPM 자체는 120정도로 보통이지만 도중에 연주하기 힘든 부분이 있어서 별 4개의 값어치(?)를 한다. 영상이 아주 세련되고 환상적인 것이 특징.


하나의 버튼을 누를 때마다 L.O.V.E가 그림으로 나온다


밀러볼처럼 보이는 기하학 모양이 플레이중에 돌아간다

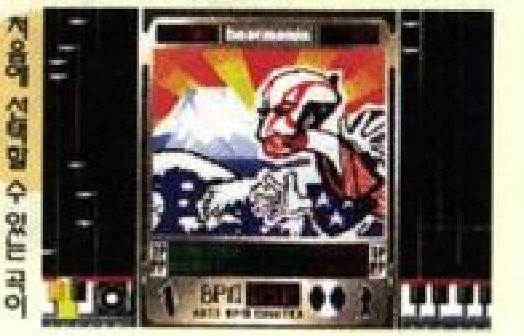
### 힙합(HIP-HOP)

이번 시리즈의 '힙합' 역시 BPM이 90으로 템포가 아주 느리기 때문에 초보자를 위한 곡으로 등장한다. 전작과 마찬가지로 스크래치를 많이 사용한다.


영상에 'Poor'이 떴지만 이것을 보고 웃을 새가 없다

### 빅 비트(BIG BEAT)

전작의 '빅 비트'가 이번 시리즈에서는 일본풍으로 바뀌어 등장한다. 음원 하나하나가 일본을 의식시켜 영상도 일본풍의 그림을 기본으로 하고 있다.


처음에 선택할 수 없는 곡이라서 난이도는 별 2개이다



플스에서도 원대한 야망을 한번 펼쳐보리라!

# 기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보

새턴용으로 발매되어 꽤 인기를 끌었던 「기렌의 야망」이 플스용으로 등장한다. 「지온의 계보」라는 타이틀에서도 알 수 있듯이 새턴용의 단순한 이식작은 결코 아니다. 기본적인 시스템은 그대로 계승하면서 새로운 시스템과 시나리오, 유닛 등을 추가하여 완전히 새로운 게임으로 태어나는 것이다.

ジオンの系譜

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 겨울 예정 ▶발매가: 6,800엔



수중형 건담

## 지온군과 연방군의 두가지 시나리오를 플레이 가능

이 게임은 새턴용「기렌의 야망」과는 달리 2장의 CD로 구성되어 있어서 플레어어가 지온군과 연방군 시나리오중 하나를 선택해서 플레이 할 수 있다. 또한 시뮬레이션 게임에 약한 플레이어를 위한 '비기너(Beginner) 모드'가 준비되어 있다. 이 모드에는 부관이 조언을 해주는 '가이드 모드'와 유닛의 이동과 전투가 자동적으로 실행되는 '위임 모드'가 제공되어 게임을 보다 쉽게 플레이할 수 있도록 해준다.




이런 류의 게임에 약한 플레이어를 위해서 비기너 모드가 준비되어 있다

### 새로운 요소인 '외교'를 추가

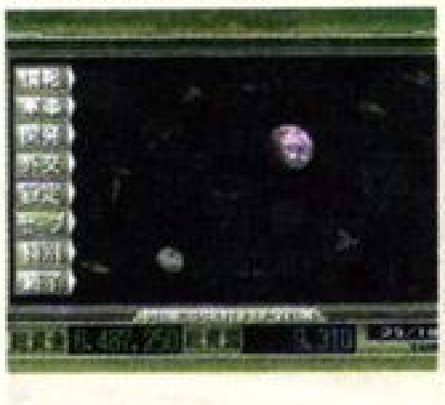
플스용에는 전작에는 없던 '외교'라는 새로운 요소가 추가된다. 이것을 통해 동맹을 맺거나, 사이드 6과 같은 중립세력과의 관계를 조정할 수 있다. 이외에도 첩보활동에 필요한 정보를 입수하거나 중요한 작전의 사전교섭이 가능할 것으로 보인다.




외교를 통해 동맹을 맺어서 동일한 적을 함께 공격할 수도 있다

### 전략성이 강화된 월드 맵

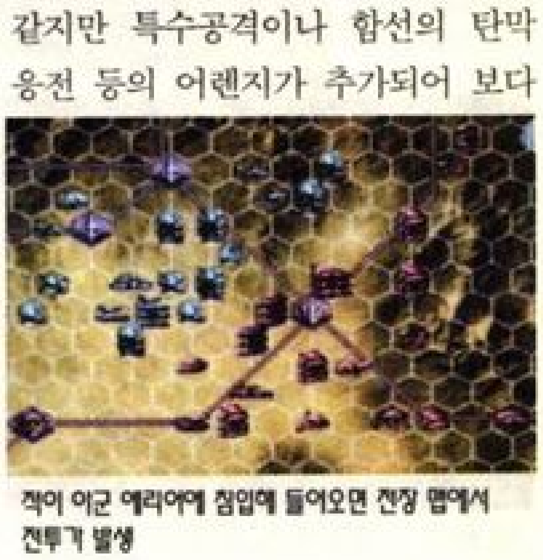
전장이 되는 맵은 크게 지구와 우주로 나눠어지는데 각각 월드 맵에는 보다 세분화된 '에리어 맵'이 채택되기 때문에 전체 전황을 파악할 수 있어야 한다. 또한 지구 맵에서는 세계를 일주할 수 있기 때문에 맵 반대측의 전황에도 신경을 써야 한다.



지구 맵에서는 세계를 일주할 수 있기 때문에 새로운 전략이 요구된다

### 보다 파워업된 전투 시스템

전투시의 동시이동, 동시전투와 같은 기본적인 시스템은 전작과 똑같지만 특수공격이나 함선의 탄막응전 등의 어렌지가 추가되어 보다 박진감 넘치는 전투가 연출된다.



적이 아군 에리어에 침입해 들어오면 전장 맵에서 전투가 발생




두화면으로 분할되는 전투 방식은 전작과 똑같다



GPO 2A는 바쥬카포를 사용하는 맵 병기로 사용할 수 있다




모빌슈츠의 공격에 대한 탄막응전은 전투의 박진감을 한층 더해준다

### 등장 모빌슈츠 종류가 대폭 증가

이번 시리즈에서는 모빌슈츠의 종류가 대폭 늘어나서 1년 전쟁중에 등장할 가능성이 있는 모빌슈츠는 모두 등장한다. 또한 실제와는 다른 전개로 이어질 경우, 특수한 기체가 등장할 가능성도 배제할 수는 없다.




새턴용에는 등장하지 않았던 시험작 2호기까지 등장!



겔구그(란바랄 전용)

고기동형 사이코 자크

### 새로운 오프닝 무비와 볼륨업된 이벤트 애니메이션

플스용 오프닝 무비는 새턴용과는 완전히 다른 내용이 수록된다. 또한 선라이즈에서 제작하는 이벤트 애니메이션은 새턴용의 모든 내용을 수록할 뿐만 아니라 플스용만의 새로운 내용이 추가되어 총40분의 대용량으로 늘어난다.



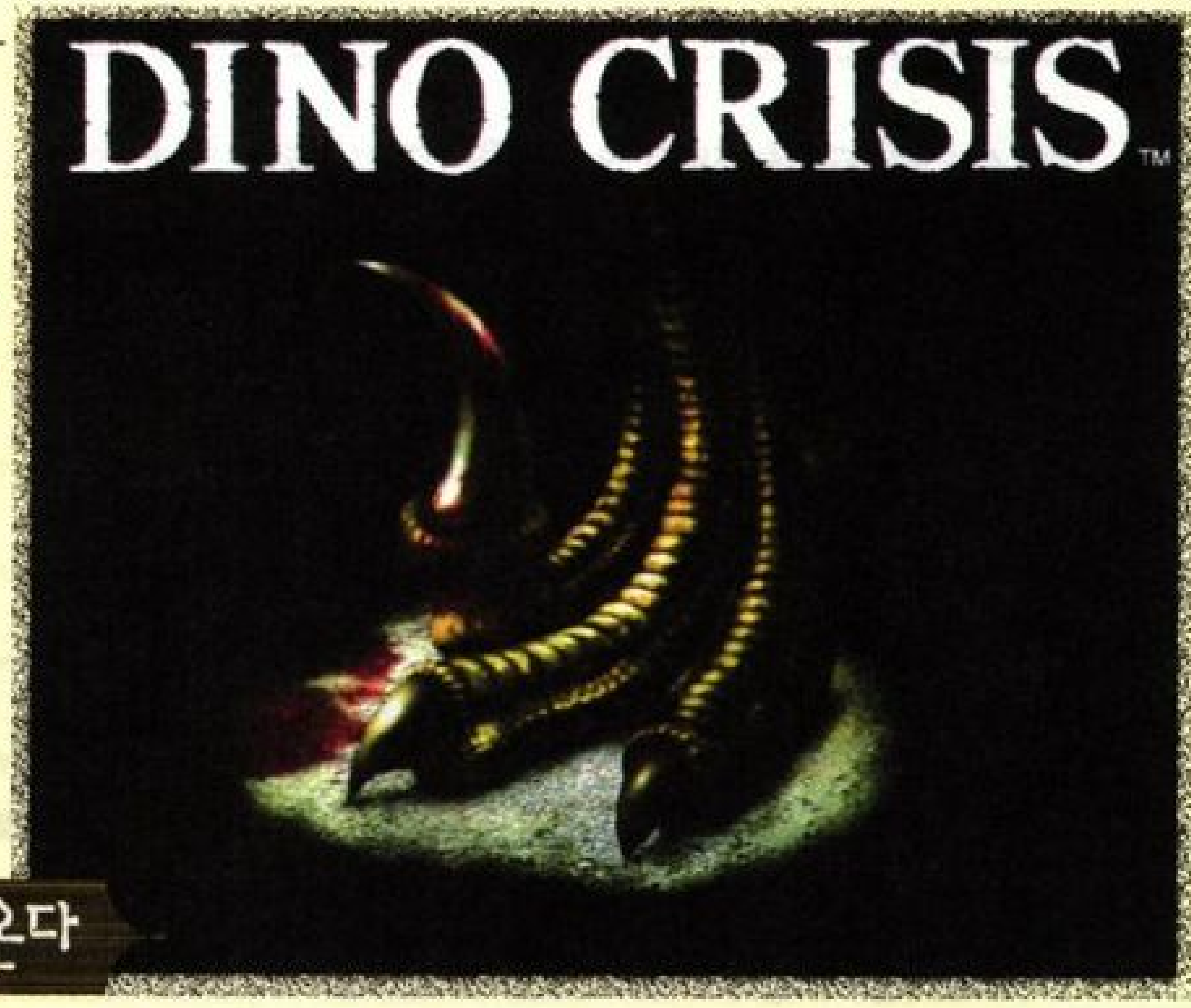
새턴용과는 완전히 다른 오프닝 무비, 퀄리티도 월선 뛰어나다



새턴용은 물론 플스용만의 이벤트 애니메이션이 새롭게 추가된다

이번에는 좀비가 아닌 공룡이다!

# 디노 크라이시스

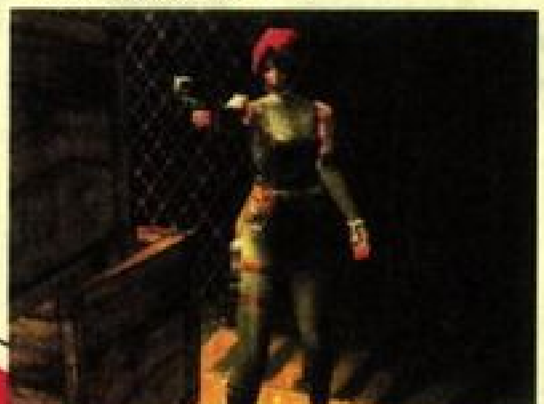



**지난 2월 26일. 캡콤이 새로운 오리지널 게임인 「디노 크라이시스」를 전격 발표하였다. 「바이오 해저드」 시리즈의 프로듀서가 제작하는 이 게임은 '패닉 호러'라는 새로운 장르를 추구하는 만큼 99년 중반의 최고 기대작 중 하나가 되지 않을까 싶다.**

| | |
|---|---|
| ▶제작사: 캡콤 | ▶장 르: 액션 어드벤처 |
| ▶발매일: 99년 여름 예정 | ▶발매가: 미정 |

## 고생대에 군림하던 공룡의 공포가 엄습해온다

3년전, 한 유명 과학자가 새로운 연구를 위한 실험을 하던 도중 사고로 죽는 사건이 발생한다. 그리고 3년후, 다른 나라의 군사기밀을 캐내기 위해 잠입했던 스파이로부터 의외의 정보가 들어왔다. 그 정보는 '사고로 죽었다던 박사가 어떤 외딴 섬의 군사시설에서 연구를 하고 있다'라는 것이었다. 이 정보를 기초로 스파이팀의 일원인 주인공 일행은 군사시설로 향하게 된다. 그러나 섬에 잠입한 그들을 기다리고 있던 것은….



현재 밝혀진 주인공은 레지나. 어떤 나라의 스파이팀에 소속되어 있다



이 시나이는 레지나 이외에 선택할 수 있는 주인공일까? 아니면 서브 캐릭터일까?



스파이팀에게 내려진 임무는 군사시설에서 박사를 발견하는 것이다

### 적과 주인공에 따라 움직이는 자유로운 카메라 워크

「바이오 해저드」 시리즈의 경우, 배경이 치밀하게 묘사된 그림으로 나타나기 때문에 주인공의 이동에 맞춰서 카메라 앵글이 전환되었다. 그러나 이 게임에서는 배경이 모두 폴리곤으로 처리되기 때문에 카메라가 공룡의 움직임에 맞춰서 부드럽게 이동하거나 경우에 따라서는 공룡의 시점으로 주인공을 포착하는 등 박진감 넘치는 연출을 가능케 해준다.



배경이 풀 폴리곤이기 때문에 주인공의 이동에 맞춰서 카메라도 이동한다



공룡의 시점에서 주인공을 위에서 내려다보기도 한다



공룡이 안쪽으로 들면서 접근하면 카메라도 역시 안쪽으로 들면서 줌업된다

### 주인공을 노리는 흉폭한 공룡들

#### ■티라노사우르스

백악기 후반(약 6500만년전) 북미대륙에서 활동하던 지구 역사상 가장 최강의 육식동물. 신장은 약 12~15m로 거대한 몸집을 자랑한다. 일반적으로는 날렵한 움직임으로 돌진하는 '폭군 도마뱀'의 이미지를 가지고 있지만 반면에 거대한 몸집 때문에 움직임이 둔했고 죽은 공룡의 고기를 먹었다는 설도 있다. 이 게임에 등장하는 티라노사우르스는 물론 전자의 아주 흉폭한 타입이다.



갑자기 유리창이 깨지면서 거대한 티라노우르스의 머리가 나타났다



강력한 위력을 지닌 샷건도 티라노사우르스에게는 별 효과가 없는 듯…



티라노사우르스에게 당하고 마는 주인공. 이 정도면 즉사하는 동시에 게임 오버!



건물 옥상을 부수면서 주인공을 공격해오는 티라노사우스

#### ■벨로시랩터

항온동물로 지능이 아주 높고 집단으로 사냥을 하는 습성이 있다. 행동이 민첩하고 점프를 해서 공중에서 공격해오는 등 놀랄만한 성질을 가지고 있다. 신장은 1.8~2m (머리에서 꼬리까지)로 보통 성인의 허리정도의 크기지만 이 게임에서는 약간 거대화되어 등장한다.



지능이 높고 행동이 민첩한 벨로시랩터. 영화 '쥬라기공원'을 통해 잘 알려진 공룡이다



이 녀석들이 집단으로 공격해오는 경우, 상당히 위험해지기도 한다

흡혈귀의 공포가 다가온다!

# 카운트다운 뱀파이어스



반다이가 뱀파이어를 소재로 한 색다른 타입의 호러 어드벤처 「카운트다운 뱀파이어스」를 발표하였다. 주로 밝은(?) 소재의 게임을 제작해온 반다이가 이러한 공포류의 게임을 제작한 것은 혹시 코나미의 호러 어드벤처 「사일런트 힐」을 의식한 것이 아닌가하는 생각이 든다.

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 99년 가을 예정 ▶발매가: 6,800엔

COUNTDOWN VAMPIRES

## 파티에서 일어난 뱀파이어 발생 사건, 그 원인은?

1999년 12월 31일. 미국 네바다 주 라스베가스, 카지노 호텔 데저트 문에서 2000년 1월 1일 전야제가 열리고 있었다. 주인공 키스는 파티에 참석한 VIP를 경호하기 위해 이곳에 와있었다. 그런데 파티가 최고조로 이르렀을 때 갑자기 화재가 발생한다. 다행히도 스프링쿨러에서 검은 물이 뿜어져 나와 불은 꺼졌지만 그 물을 맞은 사람들이 갑자기 뱀파이어로 변해 버렸다. 바깥에 있던 키스가 파티장으로 들어오자, 뱀파이어로 변한 사람들이 키스를 공격하기 시작하는데….


스토리를 더욱 풍부하게 하는 CG무비가 게임 곳곳마다 나온다

### 액션성과 어드벤처성을 가미한 게임 플레이

플레이어는 주인공 키스가 되어 미국 본토를 중심으로 점차 확대되어가는 뱀파이어의 발생 원인을 밝혀내야만 한다. 곳곳에서 등장하는 뱀파이어들은 무기로 해치우거나 때로는 함정을 만들어서 사로잡아야할 때도 있다. 이외에도 어려운 수수께끼를 하나하나씩 풀어나가야 하므로 액션과 두뇌 플레이의 두가지 요소를 모두 즐길 수 있다.


주인공을 공격하는 뱀파이어들은 원래는 인간이었다

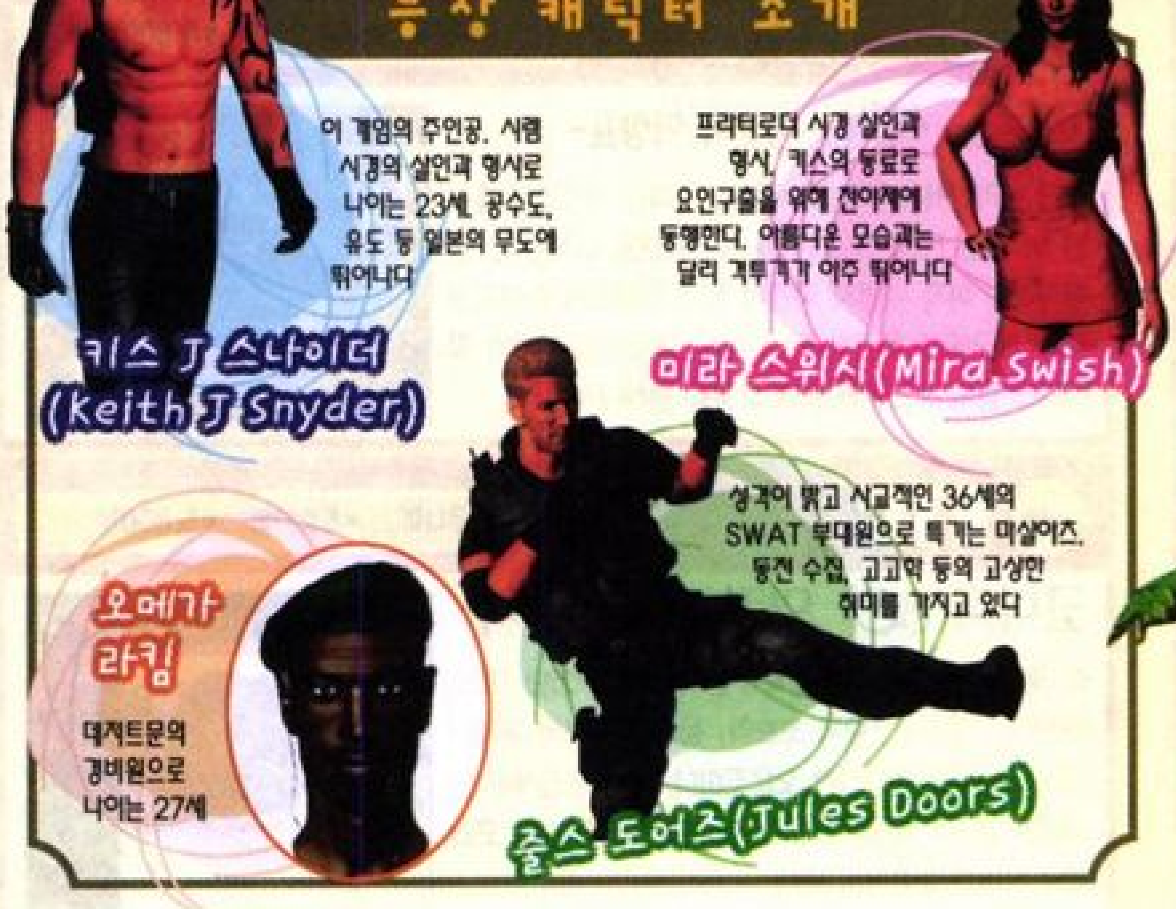

호숫가 캠프장에서 뱀파이어 무리들이 키스에게 다가온다


호숫가 캠프장의 화장실. 이곳에도 악마의 손길이?


○지하에 내려온 키스를 기다리고 있던 것은 이상한 형태의 인간들은…

### 달의 형태를 따라서 몬스터가 변화하는 문페이즈 시스템

이 게임에는 포켓 스테이션의 캘린더 기능을 사용한 '문페이즈 시스템'이 탑재되었다. 이 시스템은 플레이어가 날짜를 입력하면 그 날의 달의 형태에 따라서 게임의 내용에 영향을 주는 것이다. 예를 들어 만월의 밤에 플레이하면 몬스터가 강해지고 삼일월의 날에 플레이하면 몬스터가 약해진다.



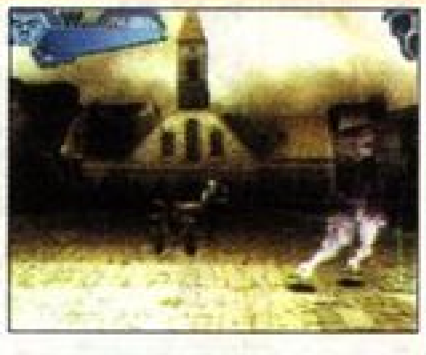



# COMING SOON!!

## 액션

■반다이 ■99년 가을 예정 ■5,800엔

### 사일런트 보머

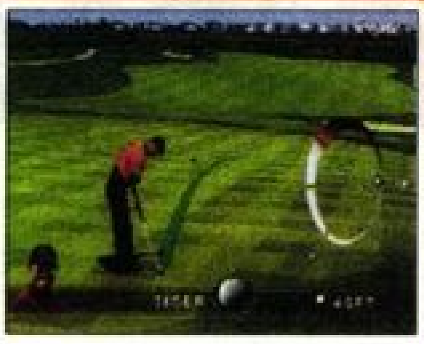


4종류의 무기를 사용해서 미션을 클리어해나가는 액션 게임. 전투병기로 키워진 소년 유타가 'E-유닛'이라고 불리우는 병기를 사용하여 적이나 장애물을 폭탄으로 파괴하면서 최종적으로는 거대전함 DANTE를 파괴하는 것이 게임의 목적이다.

## 스포츠

■일렉트로닉 아츠·스퀘어 ■4월 예정 ■5,800엔

### 타이거 우즈 99 PGA 투어 골프



세계적으로 유명한 골프선수 타이거 우즈를 소재로 한 골프 게임이 PC용에 이어 플스용으로 등장한다. 이 게임에서는 벙커나 깊은 러프 등의 어려운 상황을 만나면 우즈가 실전에서도 도움이 되는 조언을 해준다. 우즈 이외에도 마크 오메라나 톰 카이드과 같은 유명 골프선수들도 등장한다.

## 시뮬레이션

■아트딩크 ■7월 예정 ■5,800엔

### 아쿠아노트의 휴일 2



이 게임은 바다속을 자유롭게 산책하는 시뮬레이션 게임 「아쿠아노트」의 후속작이다. 플레이어는 다양한 기능을 가진 잠수함을 타고 바다속을 여행하면서 진귀한 생물을 찾거나 수수께끼의 유적을 탐사하게 된다.

■트윌라이트 익스프레스 ■5월 20일 ■6,800엔

### 목표 에어라인 파일럿



이 게임은 실제로 취항하고 있는 여객기를 조정해볼 수 있는 비행 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 기본적인 훈련을 받은 뒤, 에어버스 200과 보잉 747 두 기종의 파일럿이 되어 드넓은 하늘을 날아오르게 된다.

■팬더 소프트 ■6월 예정 ■미정

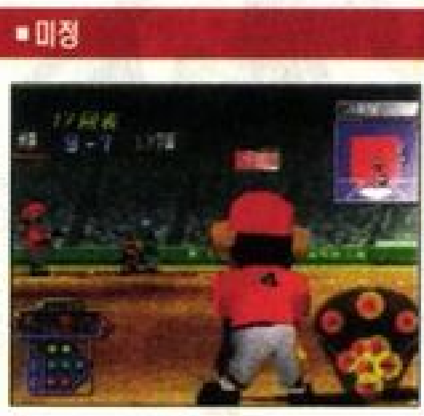
### 트윈즈 스토리 -너에게 전하고 싶어서-



이 게임은 플레이어가 귀여운 쌍둥이 여동생과 함께 생활하면서 여동생의 클래스메이트나 선배 혹은 근처의 중학교 후배인 여자아이와 사랑을 꽃피운다는 내용의 연애 육성 시뮬레이션이다. 게임의 진행은 1주일 단위의 스케쥴로 실행되는 '평일'과 장소를 지정해서 여자아이와 만나는 '휴일'로 이루어진다.

■마벱 ■99년 여름 예정 ■미정

### '99 갑자원



SD캐릭터를 통솔하여 꿈의 대회인 갑자원에 출전한다는 내용의 고교야구 게임으로 시뮬레이션과 스포츠의 두 가지 요소가 잘 결합되어 있다. 플레이어는 야구부의 주장이 되어 연습과 훈련시합을 통해 팀을 육성하여 전국제패를 노려야 한다.

## 어드벤처

■아스키 소프트 ■11월 예정 ■5,800엔

### 탐정 진구지 사부로 -등불이 꺼지지 않는 사이에-



비정한 세계관으로 팬들을 매료시켜 왔던 「탐정 진구지 사부로」시리즈의 최신작이 등장한다. 플레이어는 진구지 사부로가 되어 실종된 여성의 조사와 경찰인 친구가 의뢰한 권총밀수조직의 조사를 맡게 된다. 이 게임은 시리즈 최초로 일본이 아닌 해외를 배경으로 스토리가 진행된다.

## RPG

■가스트 ■6월 예정 ■5,800엔

### 검은 눈동자의 노아 -cielgris fantasm-



이 게임은 소꿉친구를 구하기 위해 마신에게 대항하는 소녀 노아의 모험을 그리고 있는 RPG이다. 플레이어는 어린 소환수를 육성하거나 소환수와 아이템을 합성하여 새로운 마수를 만들어낼 수 있는데 이러한 소환수들은 전투시에 아주 유용하게 사용할 수 있다

■게임아츠 ■6월24일 ■미정

### 그랜디아



97년 새턴용으로 발매되어 큰 호평을 받았던 「그랜디아」가 플스용으로 이식된다. 장대한 스토리와 전투 시스템은 그대로지만 그래픽이 훨씬 화려해지고 데이터를 읽어들이는 시간이 대폭 단축되어 보다 쾌적한 모험을 즐길 수 있다.

■각천서점 ■5월 27일 ■6,800엔

### 루나 2 -이터널 블루-



새턴용으로 발매되었던 「루나」 시리즈의 제 2탄이 플스용으로 등장한다. 기본적인 것은 새턴용과 거의 똑같지만 플스용에는 새로운 던전이나 동영상 무비 등이 추가된다.

## S·RPG

■TGL ■4월 28일 ■6,800엔

### 파랜드 사가 -시간의 이정표-

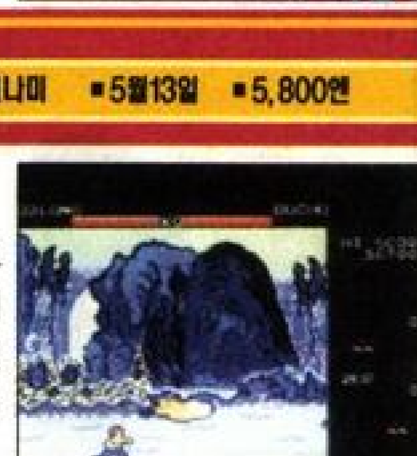


우리 나라에서는 「파랜드 택틱스 2」라는 제목으로 출시된 바 있는 PC용 S·RPG가 플스용으로 이식된다. 플레이어는 여자 마법사 카린이 되어 무역도시 아크라크타의 항구에서 우연히 만난 검사 알과 창고지기의 딸 아리스 등의 동료들과 함께 모험을 펼쳐나게 된다.

## ETC

■코나미 ■5월13일 ■5,800엔

### 코나미 80' 아케이드 갤러리



이 게임은 80년대 오락실에서 큰 인기를 모았던 「로드 파이터」, 「뿌얀」, 「슈퍼 코브라」 등의 코나미의 아케이드용 게임들을 총망라한 모음집이다. 이 모음집에는 원작에는 볼 수 없었던 3D CG로 그려진 캐릭터와 오리지널 무비가 수록되어 있다.

# PS CHEAT CODES FOR USER

**독자의 비법을 모집합니다.**

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임파워 PS비법 담당자 앞

## 마벨 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터 EX 에디션

### 숨겨진 캐릭터 등장

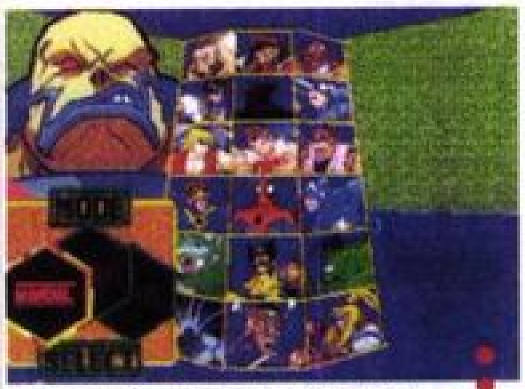
플스용 「마벨 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터 EX 에디션」에서 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 있다. 배틀 모드를 컨티뉴 없이 클리어한 다음, 캐릭터 선택 화면에서 셀렉트 버튼을 5번 누르고 고우키를 선택하면 메가 고우키를 사용할 수 있다. 또한 셀렉트 버튼을 6번 누르고 고우키를 선택하면 아포카리프스를 사용할 수 있게 된다.



셀렉트 버튼을 5번 누르고 고우키를 선택하면



메가 고우키를 사용 가능!



셀렉트 버튼을 6번 누르고 고우키를 선택!



아포카리프스를 사용할 수 있다

### 숨겨진 또다른 캐릭터

이외에도 캐릭터 선택시에 셀렉트 버튼을 누르면서 특정 캐릭터를 선택하면 숨겨진 캐릭터가 등장한다.

| 캐릭터 이름 | 출현 조건 |
|---|---|
| 메가 장기에프 | 셀렉트 버튼을 누르면서 블랙하트를 선택 |
| 검은 피부의 사쿠라 | 셀렉트 버튼을 누르면서 헐크를 선택 |
| 샤도우 | 셀렉트 버튼을 누르면서 달심을 선택 |
| U.S.에젠트 | 셀렉트 버튼을 누르면서 베가를 선택 |
| 메피스토 | 셀렉트 버튼을 누르면서 오메가 렛드를 선택 |
| 아머 스파이더맨 | 셀렉트 버튼을 누르면서 스파이더맨을 선택 |

### CPU전에서 숨겨진 캐릭터가 난입

CPU전에서 어떤 조건을 만족시키면 6번째 대결에서 숨겨진 캐릭터가 난입하는 이벤트가 발생한다. 난입해 들어오는 캐릭터는 검은 피부의 사쿠라, 메가 장기에프, 샤도우의 3명이다.

기본적인 조건은 한 번이라도 패해서는 안되며 난입해서 게임을 진행하는 것이 아니라 처음부터 게임을 시작해야만 한다.

| 캐릭터 이름 | 출현 조건 |
|---|---|
| 검은 피부의 사쿠라 | 모든 대결을 하이퍼 콤보 피니시로 이기고 이 중에서 2번이상을 배리어블 콤비네이션으로 실행한다 |
| 메가 장기에프 | 모든 대결을 하이퍼 콤보 피니시로 이기고 이 중에서 4번이상을 배리어블 콤비네이션으로 실행한다 |
| 샤도우 | 메가 장기에프의 조건을 만족시키는 것뿐만 아니라 모든 시합에서 상대보다도 먼저 공격을 히트시켜서 매시합마다 선발 캐릭터를 바꿀 수 있는 조건을 만족시킨다 |

## 스노보키즈 플러스

### 숨겨진 요소

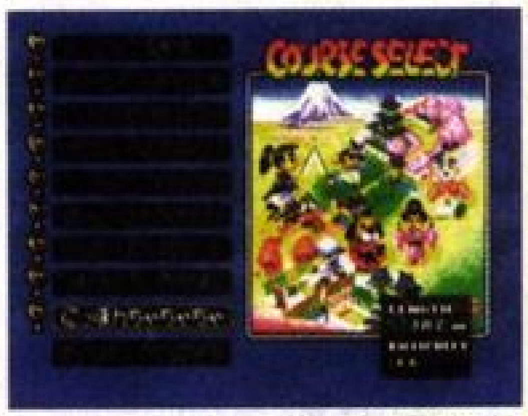
이 게임에서 캐릭터나 스테이지, 보드 등의 숨겨진 요소를 사용할 수 있는 방법이 있다. 타이틀 화면에서 「PUSH START」라는 문자가 표시되는 동안에 아래의 커맨드를 입력하면 된다. 이 커맨드를 연속해서 입력하면 그 효과가 더해지고 숨겨진 요소가 적용된 상태에서 세이브해둘 수도 있다.



모든 스테이지를 클리어해야만 나타나는 캐에테와 시노번을 손쉽게 사용할 수 있다




「PUSH START」가 표시되는 동안에 커맨드를 재빨리 입력!




커맨드를 입력하면 숨겨진 3개의 스테이지를 선택할 수 있다

| 효과 | 커맨드 |
|---|---|
| 숨겨진 캐릭터 출현 | L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, 셀렉트 버튼 |
| 모든 스테이지 선택 가능 | ↑, ↓, ←, →, L2(10번), R2(10번), 셀렉트 버튼 |
| 모든 보드 사용 가능 | ←, ↑, →, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, 셀렉트 버튼 |

## 입체닌자활극 천주 -인개선-

### 3개의 비기 커맨드

전작과 비교해서 새로운 스테이지가 추가되고 난이도도 훨씬 어려워진 「입체닌자활극 천주 -인개선」. 이 게임에서 유용하게 사용할 수 있는 3개의 비기 커맨드를 소개하기로 한다.

이 3개의 커맨드는 언제라도 체력을 회복할 수 있는 것과 게임 초기에는 선택할 수 없는 이태리어나 프랑스어로 게임을 플레이하는 것, 그리고 적의 배치를 선택할 수 있는 것으로 구성되어 있다



○ 체력이 계속 회복되기 때문에 적의 공격을 받아도 걱정할 필요가 없다



○ 등장 캐릭터들이 이태리어나 프랑스어로 말하는 것을 들을 수 있다



적의 배치를 3가지의 패턴으로 선택할 수 있게 된다

| 효과 | 입력 커맨드 |
|---|---|
| 언제라도 체력 회복 | 포즈 화면에서 L1, R1, →, ↓, ←, ↑을 입력 |
| 적의 배치를 선택 가능 | 임무선택 화면에서 □버튼을 누르면서 L1, R1→, ←, ↓, ↑을 입력 |
| 모든 언어를 선택 가능 | 언어선택 화면에서 □버튼을 누르면서 L1, R1, ↓, ↑, ←, →을 입력 |

# PS 액션 리플레이 코드

## 파이널 판타지 6

- 돈 최대
  8002F860 967F
  8002F862 0098
  8002F866 967F
  8002F868 0098
- 모든 캐릭터의 HP 최대
  B00D0025 00000000
  3002F611 007F
  B00D0025 00000000
  3002F612 0096
  B00D0025 00000000
  3002F613 0098
- 모든 캐릭터의 스테이터스 최대
  D0129300 0821
  80129218 00FF
  D0129300 0821
  8012921A 2408
  D0129300 0821
  80129342 A028
  D0129300 0821
  8012934A A3A8
  ※캐릭터의 스테이터스를 본다.
- 모든 소환수 획득
  3002FA69 00FF
  8002FA6A FFFF
  3002FA6C 00FF
- 모든 마법 획득
  D00EEE10 0821
  800EED88 00FF
  D00EEE10 0821
  800EED8A 2408
  D00EEE10 0821
  800EEE16 A028
  D00EEE10 0821
  800EEE1E A3A8
  ※마법 리스트를 본다.
- 1번 전투로 레벨 최대
  D016A938 003E
  8016A938 0001
  D016A942 1040
  8016A942 1000
- 1번 전투로 얻는 경험치
  30020F35 00xx(xx=00~FF)
  30020F36 00xx
- 1번 전투로 얻는 돈 최대
  80020F38 FFFF
- 아이템 전부 획득
  B1000001 00000001
  3002F869 0000
- 스트라고스의 청마법 전부 획득
  3002FD29 00FF
  3002FD2A FFFF
- 가우의 '익힘(おぼれる)' 기술 전부 획득
  8002FD2C FFFF
  : 2바이트씩 더함
  8002FD4A FFFF
- 모글리의 춤 전부 획득
  3002FD4C 00FF
- 시드의 병을 치료(세계 붕괴후)
  3002FFD1 0001
- 적 절게 등장하지 않음
  8002FF6E 0000
- 어디서나 세이브 가능
  3002E201 0080
- 오마케 모드 전부 열림
  801E5000 0001

## 파이널 판타지 8

- 돈 최대
  80076BA4 FFFF
- 플레이 시간
  80076D68 FFFF
- 미니 게임 시간 고정
  80076D6C FFFF

### 각 캐릭터별 능력치

**스콜**

- 현재 HP
  80076528 270F
- 최대 HP
  8007652A 270F
- 경험치 최대
  8007652C FFFF
- 힘&체력 최대
  80076532 FFFF
- 마력&정신 최대
  80076534 FFFF
- 민첩성&운 최대
  80076536 FFFF

**젤**

- 현재 HP
  800765C0 270F
- 최대 HP
  800765C2 270F
- 경험치 최대
  800765C4 FFFF
- 힘&체력 최대
  800765CA FFFF
- 마력&정신 최대
  800765CC FFFF
- 민첩성&운 최대
  800765CE FFFF

**아바인**

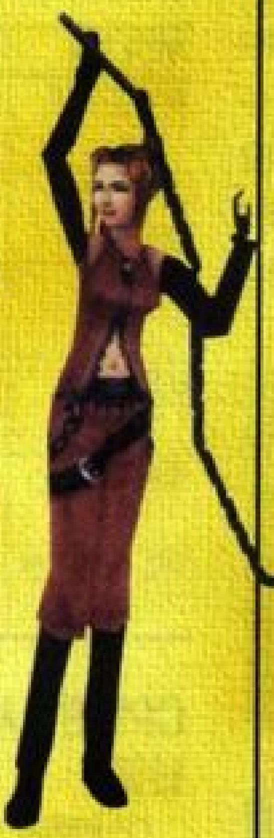
- 현재 HP
  80076658 270F
- 최대 HP
  8007665A 270F
- 경험치 최대
  8007665C FFFF
- 힘&체력 최대
  80076662 FFFF
- 마력&정신 최대
  80076664 FFFF
- 민첩성&운 최대
  80076666 FFFF

**키스티스**

- 현재 HP
  800766F0 270F
- 최대 HP
  800766F2 270F
- 경험치 최대
  800766F4 FFFF
- 힘&체력 최대
  800766FA FFFF
- 마력&정신력 최대
  800766FC FFFF
- 민첩성&운 최대
  800766FE FFFF

**리노아**

- 현재 HP
  80076788 270F
- 최대 HP
  8007678A 270F
- 경험치 최대
  8007678C FFFF
- 힘&체력 최대
  80076792 FFFF
- 마력&정신력 최대
  80076794 FFFF
- 민첩성&운 최대
  80076796 FFFF





**셀피**

- 현재 HP
  80076820 270F
- 최대 HP
  80076822 270F
- 경험치 최대
  80076824 FFFF
- 힘&체력 최대
  8007682A FFFF
- 마력&정신력 최대
  8007682C FFFF
- 민첩성&운 최대
  8007682E 00FF

**사이퍼**

- 현재 HP
  800768B8 270F
- 최대 HP
  800768BA 270F
- 경험치 최대
  800768BC FFFF
- 힘&체력 최대
  800768C2 FFFF
- 마력&정신력 최대
  800768C4 FFFF
- 민첩성&운 최대
  800768C6 00FF

**이데아**

- 현재 HP
  80076950 270F
- 최대 HP
  80076952 270F
- 경험치 최대
  80076954 FFFF
- 힘&체력 최대
  8007695A FFFF
- 마력&정신력 최대
  8007695C FFFF
- 민첩성&운 최대
  8007695E FFFF
- 전투시 첫 번째 캐릭터의 HP 감소없음
  800775B2 270F
- 전투시 두 번째 캐릭터의 HP 감소없음
  80077782 270F
- 전투시 세 번째 캐릭터 HP 감소없음
  80077952 270F
- 전투시 HP 감소 없음(R2버튼)

800A3CAA 0046
D0081B0E 0002
800A3CAA 0040
D00A3CA6 03A0
800A3CAA 24E7

●전투시 마법 감소없음
D00B1540 0011
800B1542 8062

●전투중 도망치면 경험치 최대
D00B1AE4 0574
800B1AE6 A48F
※두 번 도망치면 레벨 최대.

●모든 캐릭터의 HP 고정 & 모든 능력치 255
D0023192 1060
80023192 1000
D00231A4 0002
800231A4 0001

●어디서나 세이브 가능
30076EC9 0001

●적 등장하지 않음(월드 맵은 제외)
D00A7E30 0003
800A7E30 0000

●1회 전투 후 G.F의 레벨업
D002276C 000C
8002276E AE30

●1회 전투 후 상대방의 어빌리티 획득
800229A0 0001

●젤의 필살기인 듀얼의 제한시간을 늘림
D00E0898 4BE8
800E0894 0980
D00E0898 4BE8
800E0896 2410

●젤의 듀얼타임 고정
80104BE8 017C

●어바인의 특수기 제한시간 정지
(×버튼으로 캔슬)
D00E3052 2442
800E3050 0000



●어바인의 탄환 감소없음
D0020FF2 2442
80020FF0 0000
D00E31CA 2463
800E31C8 0000

●마법을 정제해도 마석 감소 없음
D01E6986 006680 1E6986 0060

●전투 이외의 메뉴에서 아이템 감소 없음
D01E5DC6 2463
801E5DC4 0000

●드로우로 마법 습득시 습득치를 99로 고정
800211B8 0063
800211BA 2403

●기술 사용시 언제나 필살기 발동
30077461 0004
30077631 0004
30077801 0004

●모든 아이템 획득
D01E895E 2821
801E8960 0063
D01E895E 2821
801E8962 2402
D01E895E 2821
801E8976 0000
※아이템 메뉴에서 '정돈(せいとん)'을 선택

●모든 아이템을 100개로 고정
B0C60002 00000001
80076BDC 6301

●아이템 중 연료, 연료수치 감소 없음
D00BD1DE 2442
800BD1DC 0000

●모든 카드를 입수하면서 100개로 고정
B0270002 00000000
80077378 E4E4
800773E6 FFFF
800773E8 FFFF
800773EA 0001
800773C5 00F0
B0100002 00000000
800773C6 F0F0

●모든 G.F 획득
B0100044 00000000
800760F8 0100

●모든 G.F의 레벨 최대
B00F0044 00000000
800760F4 C15C
800764F0 82B8

●파티 전원과 모든 G.F와의 상성 최대
(이데아와 사이파는 제외)
B0100002 00000000
80076598 03E8
B0100002 00000000
80076630 03E8
B0100002 00000000
800766C8 03E8
B0100002 00000000
80076760 03E8
B0100002 00000000
800767F8 03E8
B0100002 00000000
80076890 03E8

●SeeD의 랭크
80076E08 0BB8

●승차물의 속도 변경(L2 버튼)
D0081B0E 0001
800C6EBC xxxx(xxxx=0001~0200)
D0081B0E 0001
800C6EC8 xxxx
※□버튼으로 가속

●알테미시아의 성에서 모든 봉인 해제
(디스크 4)
30076B7F 0000
30081930 0000

●디버그 룸
(셀렉트 버튼을 누른 다음 △버튼을 누름)
D0081B0E 0100
8006F1C8 0000
D0081B0E 0100
8005DE6E 0049

●게임 진행 속도 증가
D009BE94 0002
8009BE94 0001

●빠른 전투 진행
D00D2848 0002
800D2848 0001



## 캐릭터의 크기 변경

●첫 번째 캐릭터의 투명화
800F9422 0010

●첫 번째 캐릭터의 키
800F9458 xxxx

●첫 번째 캐릭터의 크기
800F9460 xxxx

●두 번째 캐릭터의 투명화
800F94BE 0010

●두 번째 캐릭터의 키
800F94F4 xxxx

●두 번째 캐릭터의 크기
800F94FC xxxx

●세 번째 캐릭터의 투명화
800F955A 0010

●세 번째 캐릭터의 키
800F9590 xxx

●세 번째 캐릭터의 크기
800F9598 xxxx

●xxxx

| | 신장 | 크기 |
|---|---|---|
| 기본치 | 1000 | 1000 |
| 확대치 | 1EA0 | 2000 |
| 축소치 | 07A8 | 0800 |

## 각 캐릭터별 복장 변경

스콜
●300770C8 000x
(x=0: 평상복, 1: 제복, 2: SeeD복장)

젤
●300770C9 000x
(x=0: 평상복, 1: 제복)

셀피
●300770CA 000x
(x=0: 평상복, 1: 제복)

키스티스
●300770CB 000x
(x=0: 평상복, 1: 제복)



## 천주 -인개선-

●현재 체력
3012F150 00xx

●최대 체력
3012F152 00xx(xx는 최대 64까지)

●모든 임무 선택 가능
80010060 0A0A

●모든 언어 선택 가능
30010334 0002

●게임 진행중 아이템 감소 없음
D0048B3E 24A2
80048B3C 0000

●시간이 증가하지 않음
D001BEC8 00BC
8001BECA 1400

●변화의 술을 사용시 효과가 지속됨
D0042D34 00AE
80042D36 1400

●변화의 술을 사용시 모습이 돌아오지 않음
D0042C9C 006C
80042C9E 1400
D0042C9C 006C
80042CBA 1400
D0042C9C 006C
80042CD6 1400

●인구(忍具)를 무한대로 선택 가능
801FFDE8 0000

●창고에 인구(　)가 253개
B0130001 00000000
3001040D 00FD(리키마루)
B0130001 00000000
3001042D 00FD(아야메)

## 사이폰 필터

●무적 1
80068BEC 0000
※단, 높은 곳에서 떨어지거나 폭탄이 터지면 죽게 됨

●무적 2
(주인공뿐만 아니라 적들도 무적이 됨)
80068BEE 2400
※적들은 머리를 쏘거나 그레네이드류의 무기로 무찌를 수 있음

●시간 무제한
80116690 FFFF

●탄창 무한대(해당 무기를 주웠을 때만)
800467C6 2400



## 마침내 그 실체를 드러낸

# 차세대 플레이 스테이션

SCEI가 지난 3월 2일에 열린 '플레이 스테이션 미팅 1999' 에서 마침내 차세대 플레이 스테이션(이하 플스)의 사양을 정식으로 발표하였다. 이번에 발표된 차세대 플스의 성능은 너무나도 엄청난 것이라서 예전에 PS연구실에 다루었던 차세대 플스의 내용이 완전히 거짓말(?)이 된 정도였다. 이번 호 PS 기획에서는 기존 가정용 게임기의 차원을 훌쩍 뛰어넘어버린 차세대 플스에 대해 자세히 알아보기로 한다.



### 3월 2일, 가정용 게임기의 새로운 미래를 보여줄 차세대 플스 발표

도쿄 국제포럼에서 열렸던 이번 발표회에서는 SCEI가 지정한 관계자들만이 참석할 수 있었으며 특히 입장시에는 신원을 일일이 확인하는 등 상당히 엄격한(?) 분위기에서 발표회가 열렸다.

이번 발표회에서는 차세대 플스의 기본 스펙 공개를 중심으로 이루어졌으며 정식 명칭이나 모델 형태 등은 공개되지 않았다. 이 날 회장에는 SCEI의 사장인 토쿠나가 테루히사를 비롯한 SCEI 관계자는 물론 모습을 잘 드러내지 않는 소니의 사장과 회장까지 참석하여 차세대 플스에 대한 소니의 지대한 관심을 엿볼 수 있었다. 이날 차세대 플스에 대해 설명했던 SCEI의 부사장(최근에 사장으로 승진)인 쿠타라 기켄은 '컴퓨터 엔터테인먼트의 미래상을 생각하면서 PC와 워크스테이션의 성능을 능가하는 것이 필요하다고 생각했다' 고 밝혀 차세대 플스가 미래의 게임에 필요한 요소를 완벽히 갖추었다는 자신감을 표명하였다.



차세대 플스를 공식적으로 발표하는 SCEI의 사장인 토구나가 테루히사



플스의 아버지(?)이자 SCEI의 부사장인 쿠타라 기켄이 차세대 플스에 대해 설명했다



이날 일본의 각 신문에서 차세대 플스의 발표를 주요 기사로 다루었다

### 엄청난 사양으로 무장한 차세대 플스

차세대 플스는 128비트 CPU를 기본으로 한 6개의 칩으로 구성된 시스템으로 이루어져 있다. 우선 프로그램 데이터 처리와 연산 등을 수행하는 메인 CPU는 도시바와 공동개발한 128비트 CPU인 '이모션 엔진(Emotion Engine)' 을 채택하였다. 캐릭터의 정서까지도 표현할 수 있다는 의미를 가진 이 슈퍼 컴퓨터급의 CPU는 초당 최대 6600만 폴리곤의 연산처리를 할 수 있다. 또한 CPU의 연산결과를 기본으로 화상을 표시하는 전용 그래픽 칩으로는 '그래픽 신디사이저' 를 채택하였다.

초당 최대 7500만 폴리곤을 표시할 수 있는 이 그래픽 칩은 CPU가 지향하고 있는 캐릭터의 정서적 표현을 가능하게 해준다. 이처럼 방대한 양의 데이터와 프로그램을 수용하기 위한 기억매체로는 CD-ROM의 7배가 넘는 용량을 가진 DVD-ROM을 채택하였다. 그러나 이것을 통해서 영화와 같은 DVD용 소프트를 재생할 수 있는지는 아직 확실히 밝혀지지 않았다. 또한 기존 플스와의 호환성을 유지시켜 차세대 플스에서도 플스용 소프트를 실행할 수 있도록 하였다.

현재 차세대 플스의 발매시기는 올 겨울(99

년 12월~ 2000년 2월사이)로 예정되어 있으며 본체의 가격은 아직 미정이다.

## 차세대 플스의 능력을 극명하게 보여준 데모 영상

이번 발표회에서는 차세대 플스의 실제 개발 보드를 사용한 영상 데모가 상영되었다. 이 영상들은 모두 실제 기기에서 제작된 것으로 기존의 플스로서는 도저히 표현할 수 없는 세밀한 영상을 보여주었다. 물론 워크스테이션을 사용한 CG라고 하면 플스에서도 무비 신 등으로 자주 사용되고 있지만 차세대 플스에서는 이 정도 레벨의 영상을 인터랙티브, 즉 조작이 가능한 상태에서 볼 수 있다는 점이 다르다.



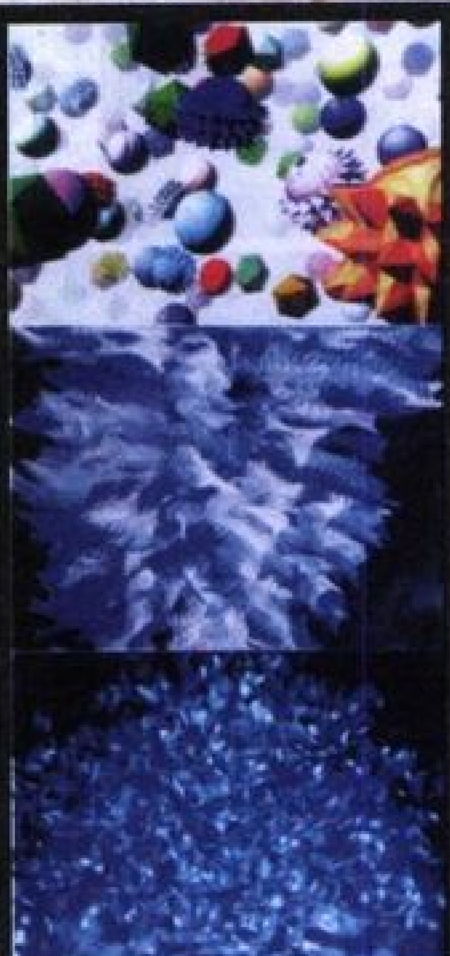
발표회에서는 여러 가지 데모 영상을 상영했다



상자대에 가득 찬 물위를 떠다니는 장난감. 이 장난감의 움직임을 직접 조작할 수 있다



무수한 침이 박혀있는 수많은 볼들. 침 하나하나가 모두 폴리곤으로 표현되어 있다





이외에도 차세대 플스의 뛰어난 성능을 극명하게 보여주는 갖가지 데모 영상이 시연되었다

### 차세대 플스의 주요사양

CPU: 128비트 Emotion Engine
클럭 주파수: 300MHz
캐시 메모리 명령: 16KB, 데이터: 8KB+16KB (SP)
메인 메모리: 다이렉트 램버스 (Direct RDRAM)
메모리 용량: 32MB
메모리 버스 밴드폭: 초당 3.2GB
코프로세서: FPU(부동소수점 승가산기×1, 부동소수점 비율산기×1)
벡터 연산 유니트: VU0+VU1(부동소수점 승가산기×9, 부동소수점 비율산기×3)
부동소수점 연산성능: 초당 6.2GFLOPS
3차원CG좌표 연산성능: 초당 6,600만 폴리곤
압축 화상 디코더: MPEG2

그래픽스: Graphics Synthesizer
클럭 주파수: 150MHz
DRAM 버스 밴드폭: 초당 48GB
DRAM 버스폭: 2,560비트
픽셀 구성: RGB: Alpha: Z(24: 8: 32)
최대묘화 성능: 초당 7,500만 폴리곤

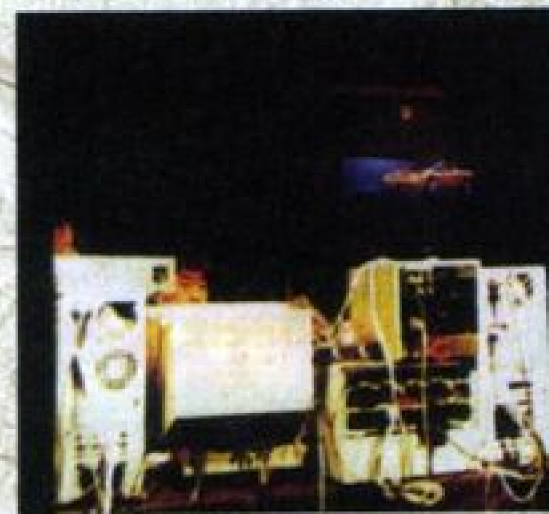
사운드: SPU2+CPU
동시 발음수: ADPCM: 48채널(SPU2)+소프트 웨어
샘플링 주파수: 44.1/48KHz

IOP: I/O Processor
CPU 코어: 플레이스테이션 CPU
클럭 주파수: 33.8/37.5MHz
서브 버스: 32비트
입출력: IEEE1394, USB
통신 포트: PC 카드(PCMCIA)에서 대응

미디어: CD-ROM/DVD-ROM

## 4개의 주요 개발사들의 게임 영상도 시연

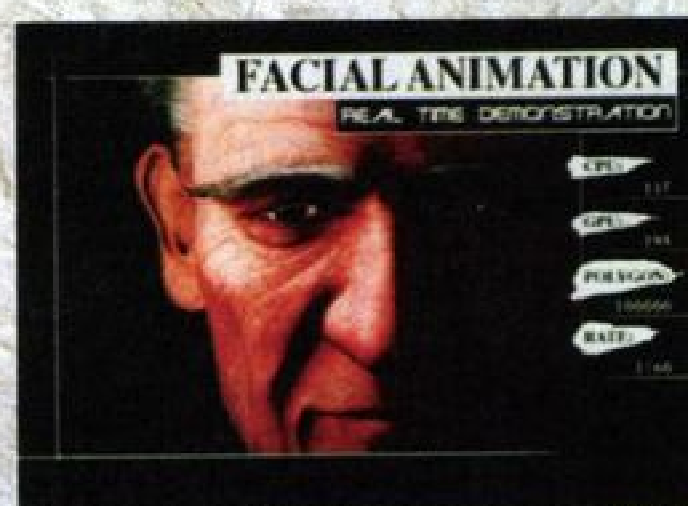
스퀘어, SCEI, 남코, 프롬 소프트의 4개 개발사들이 제작한 차세대 플스용 게임 영상도 시연되었다. 여기에서 보여진 영상들은 자사의 대표적인 게임들을 기본으로 제작된 것이었다.



시험용으로 제작된 차세대 플스에서 각 제작사들의 데모를 시연했다

### ● 스퀘어

스퀘어에서는 「FFⅧ」에서 나왔던 스콜과 리노아의 무도회 CG무비 데모와 현재 제작중인 「FF 더 무비」의 등장 캐릭터 중 한 명(노인)을 차세대 플스로 변환시켜 보여주었다. 이 외에도 액션 게임인 듯한 데모를 상영하였다.




FF 더 무비에 등장하는 노인의 얼굴을 차세대 플스로 실행. 얼굴의 표정이 사실적으로 묘사되었다



스콜과 리노아의 무도회를 차세대 플스로 재현. CG무비처럼 보이지만 실시간으로 조작할 수 있다



드림팩토리에서 제작한 것으로 보이는 액션 게임풍의 영상

### ● SCEI

SCEI에서는 「그랜트리스모」의 데이터를 사용한 데모를 보여주었다. 차세대 플스의 표시 능력을 극명하게 보여준 이 데모는 이제까지 텍스처 맵핑으로 처리되었던 것과는 비교할 수 없을 정도로 화려한 그래픽을 60fps로 재현하였다.



SCEI의 개발팀은 차세대 플스에서 실시간으로 움직이는 그랜트리스모를 공개하였다

### ● 남코

남코에서는 「릿지 레이서」 시리즈의 레이싱 걸로 잘 알려진 나가사 레이코를 풀폴리곤으로 완벽하게 재현하였다. 이외에도 「철권 3」의 데이터를 기본으로 한 데모를 보여주었다. 100명의 관중이 동시에 등장했던 이 데모는 놀랍게도 플스용 컨트롤러로 조작할 수 있었다.



풀폴리곤으로 재현된 나가세 레이코. 실제로 살아있는 듯한 느낌을 준다





ⓒⓒ철권 3의 데이터를 사용한 데모. 한마디로 게임이 아닌 한편의 액션 영화라고 할 수 있다

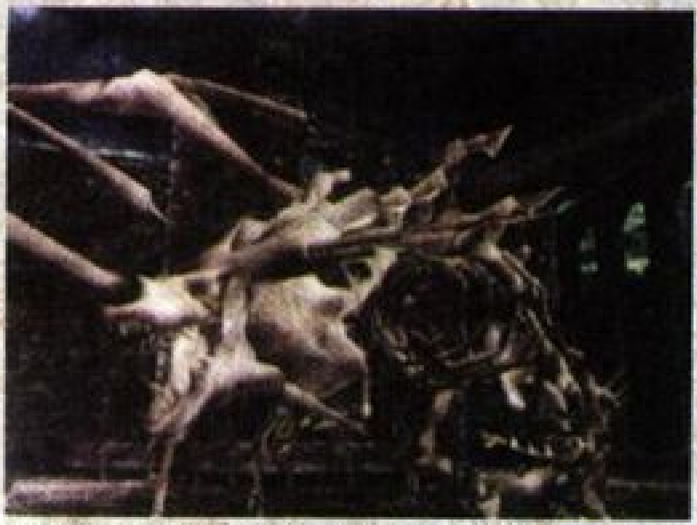
### ● 프롬 소프트웨어

프롬 소프트웨어는 자사의 RPG 「킹스필드」를 연상시키는 데모 영상을 시연하였다. 이 데모에 등장하는 묘지를 배회하는 수많은 해골들과 배경 건물은 모두 폴리곤으로 재현되었다.

보스 캐릭터로 보이는 거대한 공룡 화석의 관절 움직임은 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 주었다.



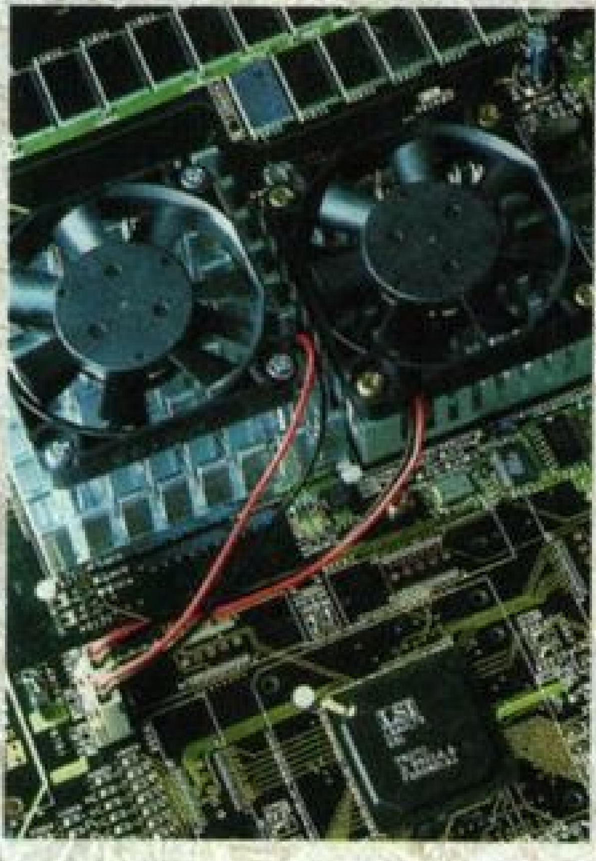
수많은 해골들이 등장하는 으스스한 분위기의 데모. 배경 등의 세계가 세밀하게 묘사되었다



공룡 화석의 관절 하나하나의 움직임이 너무나도 자연스럽다

## 차세대 플스의 구성 요소 심층 분석

여기에서는 차세대 플스의 핵심부인 이모션 엔진과 그래픽 신디사이저를 중심으로 차세대 플스를 구성하고 있는 요소에 대해 보다 자세히 알아보기로 한다.



왼쪽이 이모션 엔진, 오른쪽이 그래픽 신디사이저, 둘다 냉각팬이 부착되어 있다



이번 발표회에서 공개된 시스템은 3장의 기판으로 구성되어 있었지만 여름에는 1장의 기판으로 집적된다




차세대 플스의 기판. 아직은 완전한 버전이 아닌 듯 싶다

## 이모션 엔진(Emotion Engine)

### ● 세계 최초의 완전한 의미를 가진 128비트 CPU

SCEI와 도시바가 공동으로 개발한 차세대 플스의 CPU '이모션 엔진'은 128비트의 RISC칩이다. 이 칩은 방대한 정보를 고속으로 처리하기 위해 데이터 버스, 캐시 메모리를 비롯한 모든 레지스터를 128비트화하였으며 최첨단의 0.18 미크론 프로세서를 사용하여 칩 한 개의 LSI에 모든 연산 기능을 집중시켰다. 물론 이전에도 몇 종류의 128비트 CPU가 등장하기는



차세대 플스의 CPU 이모션 엔진

했지만 이처럼 완전한 의미의 128비트 CPU의 개발은 세계 최초라고 할 수 있다.

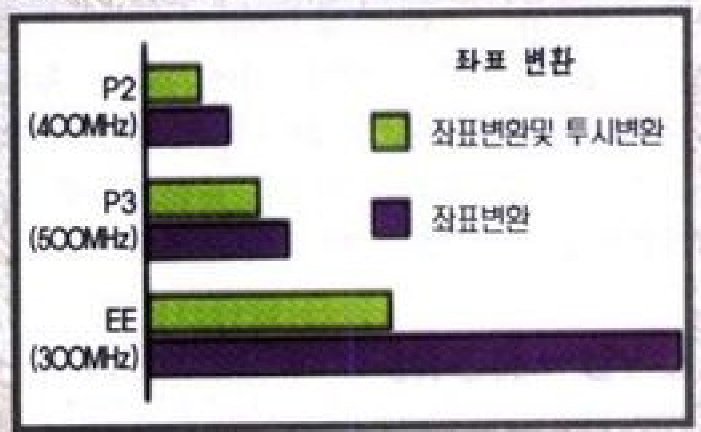


이모션 엔진은 최첨단의 0.18 미크론 프로세서가 사용된다

### ● PC용 CPU를 훨씬 상회하는 성능

이 CPU는 단지 게임용도로 한정된 것이 아니라 미래의 디지털 엔터테인먼트 어플리케이션을 지원하는 미디어 프로세서로 PC에서 사용되고 있는 CPU와 비교해도 한 차원 높은 부동소수점 연산성능을 가지고 있다. 단일 실리콘 칩위에 128비트의 SIMD 확장멀티미디어 명령을 실행할 수 있는 2개의 64비트 정수연산 유니트(IU), 2개의 독립된 VLIW 아키텍처에 의해 실현되는 부동소수점 벡터연산 유니트(VUO, VO1), MPEG2의 디코더 회로(IPU), 고기능DMA콘트롤러 등을 집적하였으며 범용 PC에 탑재된 CPU로는 실시간에 처리하기 힘든 복잡한 물리연산 NURBS 등의 곡면연산과 3차원 좌표연산을 고속으로 실행할 수 있다.

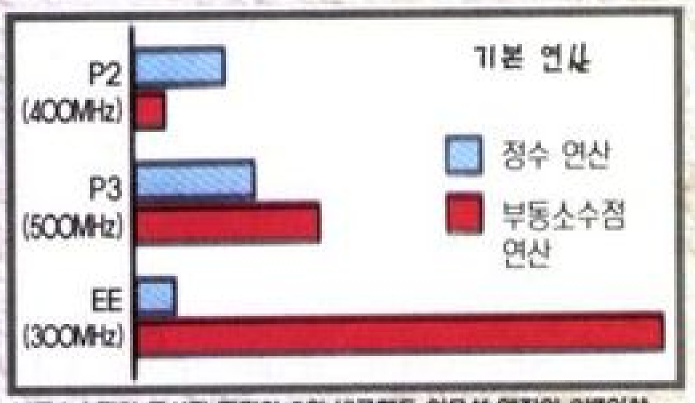
또한 모든 데이터 처리를 하나의 칩위에 128비트화하였기 때문에 방대한 양의 멀티미디어 데이터를 고속으로 처리하여 전송할 수 있다. 이처럼 고속으로 작동하는 CPU를 유지하기 위해 미래의 메모리로 각광받고 있는 다이렉트 램버스를 2채널 채택하여 초당 3.2GB의 버스 밴드폭을 확보하였다. 이것은 최신 PC(PC/100)와 비교해도 4배의 성능을 가지는 것이다.




좌표 변환 능력은 최신의 PC용 CPU인 펜티엄 3의 약 4배를 상회한다

### ● 슈퍼 컴퓨터급의 부동소수점 연산 성능

CPU 전체의 연산처리 능력은 부동소수점 연산성능이 초당 6.2GFLOPS로 수퍼 컴퓨터급이다. 이것을 3차원 컴퓨터 그래픽에서 표준적으로 사용되는 좌표/투시변환처리에 적용할 경우, 연산성능은 최대 초당 6600만 폴리곤에 이르게 된다. 이것은 영화제작시에 사용되는 하이엔드 그래픽 워크스테이션에 필적하는 것이다.




부동소수점이 중시된 펜티엄 3와 비교해도 이모션 엔진이 3배이상 뛰어나다

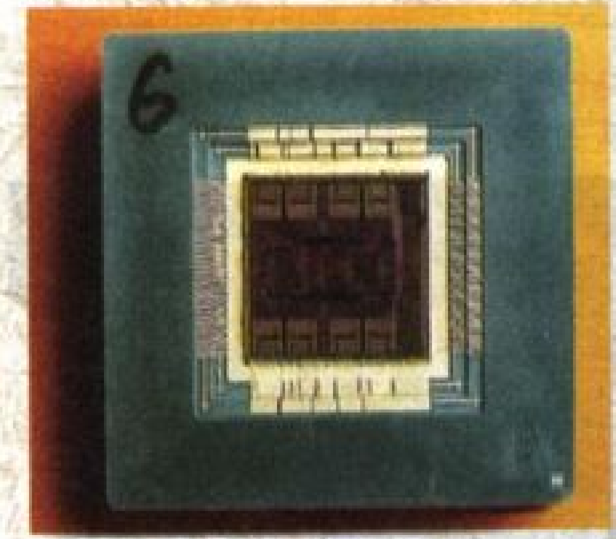
### ● MPEG2 데이터를 디코더할 수 있는 기능 탑재

이외에도 MPEG2의 매크로블럭 레이어 디코더를 동일 칩위에 탑재하여 보다 고품위의 3D CG 텍스처 데이터와 DVD영화급의 고품위 동화영상을 어플리케이션중에서 3D CG와 동시에 사용할 수 있게 되어 앞으로는 컴퓨터와 영상/음악이 통합되는 새로운 디지털 엔터테인먼트에 적합한 기능을 수행할 수 있을 것이다.

## 그래픽 신디사이저 (Graphic Synthesizer)

### ● DRAM탑재 프로세스를 채택한 세계 최고속 그래픽 프로세서

차세대 플스의 그래픽 칩인 '그래픽 신디사이저'는 DRAM/로직 혼재 프로세스의 채택으로 얻어진 2,560비트(PC용 그래픽 액셀레이터 데이터폭의 20배)의 거대한 밴드폭을 이용한 초병렬 묘화엔진이다. 이 그래픽 프로세서는 계산에 의해 생성된 데이터를 최종적으로 화상으로 가시화하기 위한 묘화 기능이 대폭 강화되었으며 현재의 TV뿐만 아니라 미래의 디지털 TV에도 대응하여 영화에 필적하는 고품질 3차원 화상을 실시간으로 묘화할 수 있다.



DRAM 탑재 프로세스를 채택한 그래픽 신디사이저

### ● 초당 48GB의 거대한 메모리 밴드폭 확보

기존에는 픽셀 엔진과 비디오 램 사이에 메모리 밴드폭이 그래픽 프로세서의 묘화능력을 좌우했지만 범용 메모리를 비디오 램으로 사용하는 기존 시스템에서는 충분한 묘화 성능을 얻기가 힘들었다. 그러나 이 시스템에서는 DRAM 혼재 프로세스에 의해 DRAM 셀과 고속로직회로를 단일의 실리콘상에 집적하여 개별 칩에서는 실현하지 못했던 초당 48GB라는 거대한 메모리 밴드폭을 확보하여 최신 PC용 그래픽 액셀레이터보다 두자리수 높은 묘화 성능을 실현할 수 있다. 이러한 성능에 의해 미소 폴리곤 묘화의 경우, 초당 최대 7500만

### 이모션 엔진의 개요사양

CPU코어: 128비트 RISC
(MIPS Ⅳ subset)
클럭주파수: 300MHz
정수연산유닛: 64비트
(2-way superscalar)
멀티미디어 확장명령: 128비트 × 107종류
GPR(정수 레지스터): 128비트 × 32개
TLB: 48 더블엔트리
명령 캐시: 16KB(2-way)
데이터 캐시: 8KB(2-way)
스크래치 패드: 16KB(듀얼 포트)
메인 메모리: 32MB
(RDRAM × 2ch@800MHz)
메모리 버스 밴드폭: 초당 3.2GB
DMA: 10채널
코프로세서 1: FPU(FMAC×1, FDIV×1)
코프로세서 2: VU0(FMAC×4, FDIV×1)
마이크로 명령용 메모리
(명령: 4KB / 데이터: 4KB)
벡터 연산기: VU1(FMAC×5, FDIV×2)
마이크로 명령용 메모리
(명령: 16KB / 데이터: 16KB)
부동소수점 연산성능: 6.2GFLOPS
좌표변환+투시변환: 초당 6,600만 폴리곤
+광원계산: 초당 3,800만 폴리곤
+안개(Fog): 초당 3,600만 폴리곤
곡면생성(베지에): 초당 1,600만 폴리곤
IPU: MPEG2 매크로 블록 레이어 디코더
영상처리속도: 초당 1억 5,000만 픽셀
게이트 길이: 0.18 마이크론
코어전압: 1.8V
소비전력: 15W
메탈배선층수: 4
총트랜지스터수: 10.5M Tr.
다이 사이즈: 240mm2
패키지: 540핀 PBGA



개, 미소 파티클 묘화의 경우, 초당 최대 1억5천만 개의 묘화가 가능해져서 영화에 가까운 영상을 실시간으로 생성할 수 있으며 Z버퍼+텍스처+광원+반투명 폴리곤 묘화에서도 초당 2000만개에 달하는 폴리곤을 연속해서 묘화할 수 있다. 또한 새롭게 채택한 아키텍처에 의해 메인 CPU의 도움 없이도 필터처리와 회귀적 묘화 처리를 초고속으로 실행할 수 있어서 고가의 그래픽 전용 워크스테이션에서도 실시간으로 충분히 묘화하지 못했던 초고품질의 화상을 디지털 엔터테인먼트 어플리케이션에서 손쉽게 응용할 수 있다.



CPU의 힘을 빌려야 했던 빛의 반사 처리를 그래픽 신디사이저만으로 처리할 수 있다

## I/O 프로세서

### ● 플스와의 100% 호환성 유지와 인터페이스의 강화

차세대 플스에는 SCEI와 LSI 로직사가 공동으로 개발한 I/O 프로세서가 탑재되어 기존 플스와 100% 호환이 가능할 뿐 아니라 디지털 기기간의 표준 인터페이스로 각광받고 있는 USB(Universal Serial Bus)와 iLINK(IEEE1394), PC카드 등을 지원할 수 있게 된다. 이 I/O 프로세서는 플스용 CPU를 기본으로 하여 캐시 메모리의 확장, 데이터 전송루트를 4배로 높인 고성능의 DMA채널의 추가, 그리고 시리얼 컨트롤러의 성능을 20배이상 향상시켜서 USB 호스트 컨트롤러, IEEE1394 링크층을 비롯한 물리층이 집적되어 있다.

참고로 USB 인터페이스는 업계표준의 OHIC(Open Host Controller Interface)의 사양에 준거하여 전송속도가 비교적 낮은 초당 1.5Mbps~12Mbps의 디바이스에 대응하고 있으며 IEEE1394는 100Mbps~400의 루트로 데이터를 전송할 수 있다. 이처럼 차세대 플스에서는 USB와 IEEE1394와 같은 최신의 인터페이스를 채택하여 비디오 데크, 셋톱박스, 디지털 카메라, 프린터, 조이스틱, 키보드나 마우스 등의 PC용 주변기기나 가정용 기기와의 데이터 교환이 가능해진다. 이외에도 PC 카드를 지원하기 때문에 모뎀카드를 꽂아서 인터넷을 접속하거나 E-메일을 보낼 수도 있다.



차세대 플스에서 완벽하게 실행되는 크래시 밴디쿳 3



PC카드 슬롯에 모뎀카드를 꽂아서 인터넷에 접속하거나 대용량 메모리 카드, 네트웍 카드를 사용할 수 있다



차세대 플스에는 최근에 PC에서 탑재되기 시작한 IEEE1394와 USB가 채택된다

### iLINK란?

iLINK(규격명칭 IEEE1394)는 애플 컴퓨터사가 개발한 최대 400Mps의 전송속도를 가진 범용성 높은 인터페이스로 이것을 디지털 AV기기 등을 연결하면 간단하게 데이터를 전송할 수 있게 된다. 따라서 차세대 플스를 가전기기와 연결시키면 iLINK를 통해 조정하는 것이 가능할 수도 있다.



모든 디지털 비디오에는 iLINK단자가 장비되어 있다

### 그래픽 신디사이저의 개요사항

GS코어: DRAM 내장 병렬묘화(描畫) 프로세서
클럭주파수: 150MHz
픽셀엔진수: 16병렬
혼재 DRAM 용량: 4MB@150MHz
총메모리밴드폭: 초당 48GB
내부 총데이터버스폭: 2,560비트
읽기(Read): 1,024비트
쓰기(Write): 1,024비트
텍스처(Texture): 512비트
컬러표시색수: 32비트(RGBA: 각8비트)
Z버퍼: 32비트
화상처리기능: 텍스처 맵핑(Texture Mapping) 범프 맵핑(Bump Mapping) 포깅(Fogging) 알파 블렌딩 (Alpha Blending) Bi 트라이리니어 필터링 (Bi-Trilinear filtering) 밉맵(MIPMAP) 안티 에일리어싱(Anti Aliasing) 멀티패스 렌더링 (Multi-Pass Rending)

-묘화성능
픽셀 필레이트: 초당 24억 픽셀(Z, A)
초당 12억 픽셀(Z,A,T)
파티클 묘화성능: 초당 1억 5000만개
폴리곤 묘화성능: 초당 7,500만개 (미소폴리곤)
초당 5,000만개 (48pix사각형, Z,A)
초당 3,000만개 (50pix삼각형, Z,A)
초당 2500만개 (48pix사각형, Z,A,T)
스프라이트 묘화성능: 초당 6,600만 폴리곤
화상출력 포맷: NTSC/PAL
DTV
VESA
(최대 1280×1024도트)
프로세스: 0.25마이크론
총트랜지스터수: 43MTr.
다이사이즈: 279mm2
패키지: 384핀 BGA

## SPU2+CPU

### ● 디지털 입체음향을 실시간으로 재생

SPU2+CPU는 기존 플스의 사운드칩인 SPU(Sound Processing Unit)의 2배에 해당되는 성능을 가지고 있다. 이에 따라서 음의 중후함을 기대할 수 있으며 이모션 엔진의 연산능력을 이용한 입체 사운드 등의 효과를 실시간으로 들을 수도 있다.

## DVD-ROM

### ● DVD비디오의 재생이 가능할까?

앞에서도 언급했던 것처럼 차세대 플스에는 DVD-ROM이 기억매체로 사용된다. DVD는 CD-ROM과 달리 디스크 양면을 기억할 수 있으며 한 면만으로도 CD-ROM 용량의 7배가 넘는 4.7GB의 용량을 저장할 수 있다. 따

라서 「FFⅦ」이나 「FFⅧ」처럼 3~4장의 CD가 필요했던 대용량 소프트도 DVD-ROM 한 면으로도 충분히 수록할 수 있다는 것이다. 이외에도 차세대 플스에서 영상 등을 수록한 DVD 비디오를 재생할 수 있는가에 관심이 쏠린다. 차세대 플스에는 동영상압축기술인 MPEG2를 사용하고 있기 때문에 이 기술이 사용되고 있는 DVD 비디오를 재생할 수 있지만 차세대 플스에 DVD 재생기능이 추가될 것인지는 아직 미정이다.


차세대 플스에는 CD-ROM의 7배의 용량을 가진 DVD가 채택된다

## ● SCEI가 도시바와 합작하여 이모션 엔진 양산 공장 설립

지난 3월 4일 SCEI는 차세대 플스의 CPU인 이모션 엔진의 대량 생산을 위해 도시바와 합작으로 새로운 회사를 4월에 설립한다고 발표했다. 도시바가 51%, SCEI가 49%(SCEI의 총투자액은 500억엔으로 예상)를 출자하는 이 회사는 이모션 엔진 양산을 위해서 8인치 제조라인을 신설하며 가동시기는 1999년 가을로 잡혀 있다. 도시바의 다이분(大分)공장내의 클린룸을 사용하여 새로운 0.18~0.15미크론 프로세스에 대응하는 제조설비를 도입하는데 이 제조설비는 SCEI가 담당하여 새로운 회사에 대여할 예정이다.

이처럼 SCEI가 도시바와 합작을 하면서까지 새로운 회사를 설립한 이유는 이모션 엔진의 양산화 여부에 따라 차세대 플스의 성패가 좌우할 것이라는 자체 판단에 따른 것이 아닌가 싶다. 실제 예로 세가의 드림캐스트는 발매 직전에 CPU 양산이 제대로 이루어지지 않는 바람에 큰 수요가 예상되던 연말에 출하하지 못했던 쓰라린 경험(?)을 가지고 있다. 따라서 SCEI는 세가의 전철을 밟지 않기 위해서 막대한 자금을 투자하여 이모션 엔진의 생산 공장을 설립한 것이라고 볼 수 있다.




일본의 각 신문에는 도시바와 소니가 이모션 엔진의 양산을 위한 회사를 설립한다는 기사가 실렸다

### 차세대 플스와 기존 게임기의 사양 비교

■CPU
차세대 플스: 300MHz
드림캐스트: 200MHz
N64: 93.75MHz
플레이 스테이션: 33.86MHz

■램
차세대 플스: 32MB 다이렉트 램버스
드림캐스트: 16MB
(비디오 램: 8MB 사운드 램: 4MB)
N64: 4MB 램버스 D램(8MB로 확장 가능)
플스: 2MB(비디오 램: 1MB 사운드 램: 512KB)

■메모리 버스 대역폭
차세대 플스: 초당 3.2GB
드림캐스트: N/A
닌텐도 64: 초당 500MB
플스: 초당 132MB

■기억매체
차세대 플스: DVD-ROM(최대 용량: 5.7GB)
드림캐스트: CD-ROM(최대 용량: 1GB)
N64: 카트릿지(현재 용량: 32MB)
플스: CD-ROM(최대 용량 650MB)

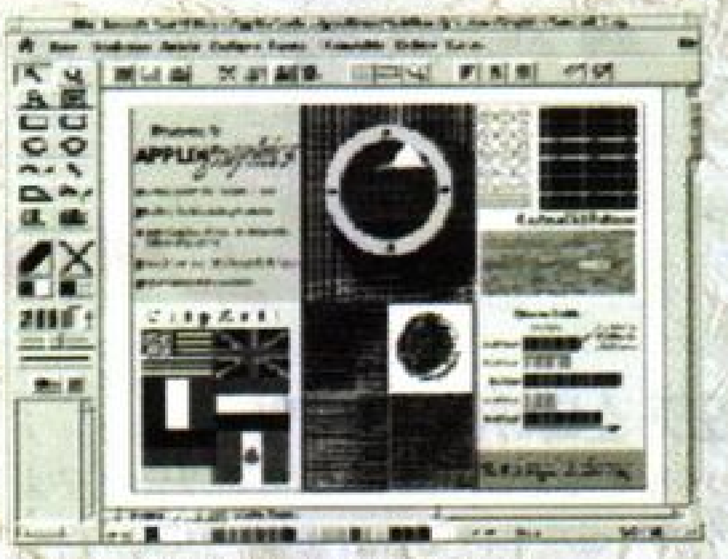
## ● 차세대 플스의 발표에 따른 개발사들의 명암

차세대 플스의 발표에도 불구하고 플스 개발사중에는 이를 착잡한 심정으로 바라보는 회사들이 많을 것이다. 그 이유는 이제까지는 플스용 소프트를 그럭저럭(?) 개발할 수 있었지만 화상 표현력이 플스와는 비교할 수 없을 정도로 엄청난 차세대 플스의 성능을 따라갈 수 없는 회사는 자연히 개발사의 자격에서 탈락될 가능성이 커지기 때문이다. 이에 대해서 스퀘어사의 사장인 타케이치 토모유키는 '차세대 플스의 능력을 제대로 소화해낼 수 있는 소프트 개발사는 현재로서는 5개도 안된다'라고 지적했다. 그의 얘기대로라면 현재 플스용 게임을 개발하고 있는 수많은 개발사들중 대부분이 차세대 플스가 등장하자마자 도태될 위기에 처해있다는 의미가 된다. 그러므로 앞으로는 첨단 그래픽 기술의 노하우를 얻느냐 얻지 못하느냐에 따라서 플스 개발사들의 명암이 좌우될 것으로 보인다.


이처럼 화려한 그래픽을 구사할 수 있는 회사가 과연 몇군데나 될까?

## ● SCEI측 동맹 VS 세가측 동맹의 대결구도?

이번 차세대 플스의 발표회에서는 운영체제에 대한 언급은 전혀 없었지만 현재로서는 리눅스(Linux)의 채택이 거의 확실시되고 있다. '리눅스'란 지난 91년 핀란드의 대학생인 리누스 토르발즈가 PC에 적용하기 위해 만든 공개용 비영리 컴퓨터 운영체제로 뛰어난 성능과 안전성을 인정받아 MS 윈도의 독주에 대항할 수 있는 유일한 대안으로 간주되고 있다.


차세대 플스의 운영체제로는 리눅스가 채택될 예정이다

그렇다면 차세대 플스를 드림캐스트와 비교했을 때(물론 두 기종의 성능을 놓고 볼 때는 너무나도 큰 차이가 나기는 하지만) 이를 SCEI측 동맹과 세가측 동맹사이의 대결구도로 볼 수 있지 않을까? 세가는 드림캐스트의 CPU로 히타치의 SH-4를, 그래픽 칩으로 NEC의 파워VR 2를, 운영체제로 마이크로소프트의 윈도CE를 채택했다.

반면에 SCEI는 차세대의 플스의 CPU로 도시바의 이모션 엔진을, 그래픽 칩은 자사의 그래픽 신디사이저를, 운영체제로는 리눅스를 채택할 예정이다. 이렇게 놓고 볼 때 차세대 플스의 등장은 SCEI, 도시바, 리눅스 VS 세가, 히타치, NEC, 마이크로소프트의 대결구도로 보는 것도 억측은 아닐 듯 싶다. Ⓟ

차세대 플레이스테이션

# 포켓 스테이션이 열어줄 새로운 게임의 세계

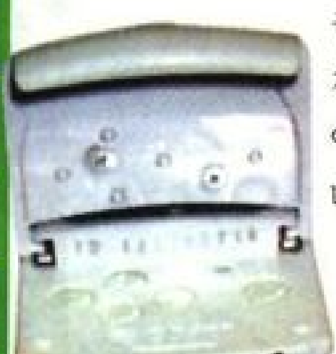


**포켓 스테이션은 비록 휴대용 게임기(?)이지만 32비트급 능력을 자랑한다. 포켓 스테이션의 주요 기능과 이미 발매된 게임을 포함해서 앞으로 발매될 게임들이 포켓 스테이션과 어떻게 대응되는가를 알아보자.**

## 포켓 스테이션의 겉과 속

### 포켓 스테이션의 겉모양

특이한 점으로는 스피커를 위한 동글이 구멍이 매우 넓게 뚫려 있다는 것이다. 그리고 액정 화면은 본체 크기의 1/2로 매우 큰 편이다. 그리고 사진처럼 뚜껑을 열어 중간 부분을 살펴보면 ID넘버를 확인할 수 있다. 이것은 똑같은 숫자가 없기 때문에 다인용 게임시 데이터 관리를 위해서 필요한 부분이 된다. 분해해서 보니 조금 불안한 면도 없지 않다. 현재는 스켈톤과 흰색 포켓 스테이션만 판매되지만 나중에는 다양한 색상도 등장할 것 같다.



조작 패널을 올리면 자신의 ID넘버를 알 수 있다



분해된 포켓 스테이션

### 포켓 스테이션의 속부분

〈3〉번 사진은 기판의 앞면으로 액정 패널을 제거한 상태이다. 포켓 스테이션의 두뇌 부분인 ①ART7T -32비트 RISC CPU- 는 기판 안쪽에 자리하고 있으며, 검은 수지로 코팅되어 있기 때문에 눈으로는 확인할 수 없다. 가장 위쪽에 있는 반구 모양이 바로 ②IrDA의 송수신 유닛 부분이다. PS에 꽂아서 사용할 때에는 엑세스 램프로 활용된다. 재미있는 것은 액정 패널과 기판의 연결 방법으로 기판과 액정을 납땜이 아닌 전도 고무를 이용하여 접속하게 되어 있다는 점이다. 복잡한 제조 공정을 제거하고 단가를 낮추기 위한 노력의 결과가 아닌가 생각된다.



가운데 액정 전도용 검은 수지가 보인다



건전지는 CR2032를 사용

### 포켓스테이션 사항

- CPU : ARM7T (32비트 RISC프로세서)
- 메모리 : SRAM 2K 바이트 / 프래시 메모리 128K 바이트 (메모리 카드 겸용 / 배터리 필요없음)
- 그래픽 : 32×32 도트 모노크롬 액정표시
- 사운드 : 초소형 스피커 (10비트PCM) × 1개
- 스위치 : 입력 버튼 5개 / 리셋 버튼 × 1개
- 적외선 통신 : 쌍방향(IrDA 근거), 리모콘 송수신부
- LED 표시기 : 1개 (적색)
- 배터리 : 버튼 전지(CR2032) × 1개
- 기타 : 캘린더 기능 / 개별 ID (identification=식별번호)
- 최대 외형 크기 : 64×42×13.5mm (가로×세로×높이)
- 중량 : 약30g (전지 포함)

### 포켓 스테이션의 기본 능력

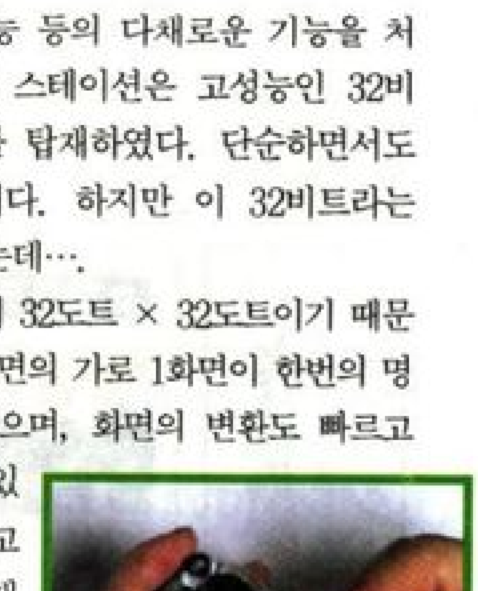
#### ① IrDA란?

IrDA(Infrared Data Association)은 적외선 통신기술의 표준화를 지향하고 있는 국제적인 기업단체를 말한다. 그 곳에서 결정된 적외선 통신 규격을 일반적으로 IrDA라고 한다. IrDA에서는 완전하게 1대1의 쌍방향 통신밖에 되지 않지만, 1대 다수, 그리고 복수의 기계가 동시에 쌍방향 통신을 할 수 있는 상위 규격도 있다. 이 상위규격이 보급되어 포켓 스테이션에 대응할 수 있다면 적외선이 도달할 수 있는 범위 내의 불특정 다수와 네트워크를 형성할 수도 있다. 소니가 이 규격을 선정하게 된 배경에는 이런 네트워크를 염두해 두고 있지는 않았을까 생각해 본다.

#### ② ART7T란?

고속통신, 음성기능 등의 다채로운 기능을 처리하기 위해서 포켓 스테이션은 고성능인 32비트 RISC 프로세서를 탑재하였다. 단순하면서도 고성능인 프로세서이다. 하지만 이 32비트라는 수치에는 비밀이 있는데….

그것은 바로 액정이 32도트 × 32도트이기 때문에 32비트 CPU는 화면의 가로 1화면이 한번의 명령으로 구성될 수 있으며, 화면의 변환도 빠르고 부드럽게 이어질 수 있는 것이다. 그리고 ARM 시리즈는 휴대전화에 주로 사용되고 있는 칩이기도 하다.

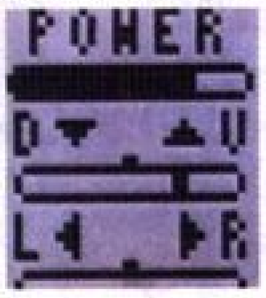


CPU를 탑재한 소형 컴퓨터이기 때문에 건전지가 필요

# 포켓 스테이션用 게임들

## 포켓 무무
▶액션
▶SCEI

포켓 스테이션 대응 게임인 「포켓 무무」. 주인공인 무무 성인은 게임 초반에 포켓 스테이션에 대응하는 미니 게임을 하나 얻게 된다. 이것을 포켓 스테이션에 다운로드한 다음 포켓 스테이션 안에서 미니 게임을 즐기는 것이 게임의 기본적인 흐름이다. 미니 게임으로 쌓은 스코어는 플스 안에서 무무 코인으로 교환할 수 있고 이것을 이용해서 상점에서 다시 다른 미니 게임을 살 수 있다. 준비되어 있는 미니 게임의 수는 무려 100가지가 넘는다.





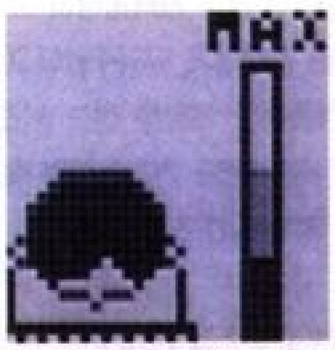

가운데 표적을 맞추는 게임 러브&다츠

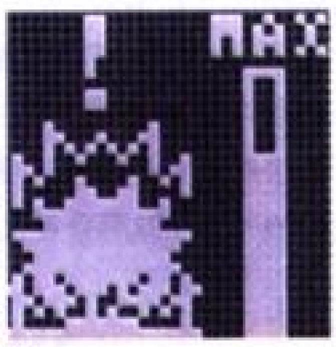






액션 게임, 침몰 대작전




반사 신경이 필요한 "혼곤충을 이겨라!"

## 포포로그
▶RPG
▶SCEI

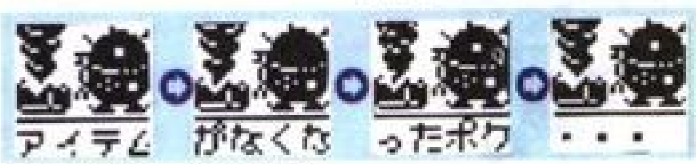
귀여운 캐릭터가 돋보이는 RPG 「포포로그」도 포켓 스테이션으로 즐길 수 있는 게임이 있다. 이 게임의 주인공은 후반 시나리오에서 등장하는 허구레 로봇(はぐれ ロボット). 게이머는 이 캐릭터를 사용하여 포켓 스테이지를 탐색하며 피에트로에게 줄 아이템을 찾아 돌아와야 한다. 찾게 되는 대부분의 아이템이 쓰레기 같은 것이어서 피에트로는 '별로 도움이 안돼!' 라고 외치고 있다. 본 편에는 큰 영향을 주지 않는 게임이다.



이것이 바로 문제의 로봇




아이템 상자 발견! 하지만 속이 비어있다



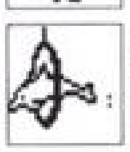

때로는 함정이 기다리기도 한다

## 테마 아쿠아리움
▶시뮬레이션
▶일렉트로닉 아츠·스퀘어

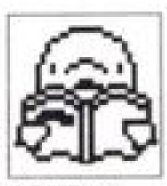
큰 도트를 자랑하는 포켓 스테이션에서도 귀여운 돌고래를 만날 수 있다. 바로 「테마 아쿠아리움」을 이용해서!!! 돌고래인 주제에 포켓 스테이션의 특징인 시계를 이용해서 잠을 자거나 낮에는 운동을 하기도 한다. 포켓 스테이션에서 플레이어는 조교가 되어서 표시되는 화살표에 맞는 버튼을 누르기만 하면 되는 아주 간단한 게임이 들어있다. 하지만 돌고래가 잠자는 시간이 길기 때문에 화가 날지도!? 적외선 통신 기능을 이용하면 친구들과 통신 대전도 즐길 수 있다.



화면에 표시되는 방향키를 입력하면 돌고래가 춤을 춘다



방향키를 조작하여 차례로 등장하는 후프를 통과하자



책을 읽으면 지성이 올라간다

## 아머드 코어 -마스터 오브 아리나-
▶액션
▶프롬 소프트

포켓 스테이션에서의 게임은 적외선 통신 기능을 이용하여 다수의 플레이어가 즐길 수 있다. 하지만 플레이어가 할 수 있는 일은 사용무기를 골라 버튼을 누르는 것뿐. 여러 가지 행동을 컴퓨터가 멋대로 처리하기 때문에 무슨 일이 벌어질 지는 아무도 모른다. 하지만 자신이 키운 기체를 사용하여 대전하니 나름대로의 재미는 있다. 또 데이터의 송수신이 가능하여 자신이 작성한 기체뿐만 아니라 다른 사람의 데이터도 받을 수 있다.




2족형 AC




역관절 형. 공격은 무장에 따라 달라진다



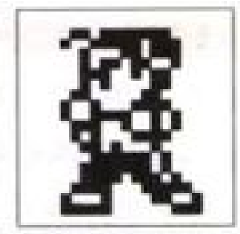

탱크 타입. 공격은 수동, 회피는 자동으로 이루어진다

## 스트리트 파이터 제로 3
▶대전 액션
▶캡콤

아케이드용에서 플스용으로 전격 이식된 2D대전 게임의 대표작 「스트리트 파이터 제로 3」. 이 게임을 플레이하다 보면 '월드 투어 모드'라는 이름의 오리지널 모드를 발견할 수 있다. 이 모드는 자신의 캐릭터를 최강으로 육성시킬 수 있는 일종의 트레이닝 모드로 차례로 적들을 물리치면서 경험치를 쌓아나가는 것이지만 난이도가 높아서 초보자에게는 조금 힘들다. 이때는 포켓 스테이션에 대응되는 육성 모드인 '포켓 제로'를 이용하는 방법이 있다. 캐릭터 데이터를 포켓 스테이션으로 다운로드하면 플레이어가 캐릭터를 포켓 스테이션상에서 직접 트레이닝시킬 수 있다. 하지만 자신의 캐릭터를 최강으로 만들고 싶다면 '월드 투어 모드'와 '포켓 제로', 이 두 가지 모드를 병행해야만 한다.



포켓 제로에서는 미니게임으로 캐릭터의 능력치를 올릴 수 있다



포켓 스테이션으로 표현된 캐릭터들을 보는 것도 상당히 즐겁다




때로는 캐릭터도 휴식을 취하기도 한다

## 뱀필
▶SIM
▶아트딩크

게임 본편의 엔딩을 본 사람에 한해 포켓 스테이션을 사용한 미니 게임을 즐길 수 있다. 주 내용은 '어떤 여성과의 신혼생활'. 1주일간 신부의 친밀도를 얼마나 올릴 수 있는가 시험하는 게임으로 아내에게 받은 의뢰를 클리어하면 친밀도가 오른다. 이 미니 게임 중의 의뢰는 포켓 스테이션에 내장된 시계와 연관되 있어서 실제 시간에 맞는 의뢰를 해온다. 또 시간뿐만아니라 계절에 맞는 특정 이벤트도 다수 존재한다.



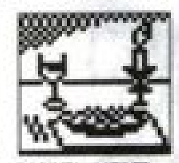
의뢰의 주 패턴은 '5시에 빵을 사다주세요' 따위



이것이 아내가 원하는 빵



화를 내기도 한다



내장된 시계를 이용한 이벤트가 다수 들어있다

## 크래시 밴디쿳 3
▶액션
▶SCEI

「크래시 밴디쿳 3」의 포켓 스테이션 모드의 명칭은 「어디서든지 크래쉬!」로. 이 모드를 통해 크래시가 등장하는 다양한 놀이(어디서든 댄스, 어디서든 데굴데굴 등)를 즐길 수 있다. '어디서든 데굴데굴'은 길에 떨어진 사과를 주우면서 굴러오는 바위에 깔리지 않고 목적지까지 달리는 게임이다. 목적지에 도착하면 앨범그림을 얻는다. '어디서든 댄스'는 화면 오른쪽 위에서 굴러 내려온 사과가 왼쪽 아래의 구멍에 들어간 순간에 결정 버튼을 누르면 춤을 추는 리듬 액션 게임. 처음에는 한 종류의 춤밖에 출 수 없지만 본편이 진행될 수록 여러 종류로 늘어난다.



가짜 크래쉬가 포켓 스테이션에 등장!



어디서든지 앨범에서는 크래쉬의 일상 생활을 사진으로 찍을 수 있다



어디서든지 댄싱. 타이밍에 맞춰 버튼을 누르면 크래쉬가 춤을 춘다

## 몬스터 팜 2
▶SIM
▶테크모

포켓 몬스터와 비슷한 타입의 몬스터 팜 2. 몬스터 팜 2에서는 돈을 벌기 위해서 포켓 스테이션을 사용해야 한다. 포켓 스테이션을 사용하여 아르바이트를 하게 되며, 아르바이트를 한 시간과 작업량에 따라 본편에서 받는 금액이 변화하게 된다. 또한 숨겨진 몬스터를 발견할 수 있다는데….







다양한 몬스터를 키우자

# 아가동산




지난 달의 FFⅧ 충격이 채 가시기도 전에 이번 달에는 차세대 플스의 발표가 아가동산을 강타하고 말았습니다.
아마도 다음 달에는 차세대 플스에 대한 사연이 폭주하겠죠.
다음 달을 한 번 기대해보도록 하죠.

아가박님께. 안녀세요. 저는 청주의 가경중을 다니는 2학년 현민우라고 합니다. 막바로 본론에 들어가겠습니다. PS는 구입한 지 4달정도 됐습니다. 다름이 아니라 제가 PS를 어떻게 구입했는지 그 이야기를 할까 합니다. 우리 반에는 저랑 절친한 친구인 박승건이 있는데 승건이는 자기 사촌형(지훈이형)이 PS를 재미있게 하는 걸 보고 5학년때부터인가? 사려고 마음먹었답니다. 하지만 돈을 모아도 어쩔 수 없이 쓰게 된다고 하더군요. 그러다가 저랑 같은 반이



되어서 이런저런 얘기를 나누다가 승건이가 PS얘기를 하다 PS CD에서 철권3가 있다는 말에 저는 결심했지요. 승건이랑 돈을 모아 살 것을…. 이야기는 그렇게 된 것입니다. 그 때는 1998년 10월 27일(당시 1학년). 사연이 길면 안되니 간략하게. 저는 설날 때 제주도에 가서 돈을 왕창 벌어왔습니다(제주도에 친척이 거의 있음). 긴급, 긴급 저는 돈을 모았다고 승건에게 말했더니 같이 가주겠답니다. 자기는 자기가 모은 돈(쬐금)과 부모님이 사주신답니다. 그렇게 해서 거금 40만원을 두손으로 꼭 쥐고 버스에 탔습니다. 제옆으로 다가오는 사람들이 무서웠습니다. 저는 저의 눈빛으로 상대를 제압해서 쫓았습니다(훗… 내게 이런 능력이) 그런 가운데 도착해서 PS를 샀고 만족 100%. 그러던 어느 날 승건이는 서울로 전학갔습니다. 승건아! 다시 만날 기회가 있으면 만나서 PS로 대결하고 싶다.



**근 몇 년간을 벼르고 벼르던 플스를 마침내 구입하게 되었다니 정말 축하드립니다. 그리고 언젠가는 친구분인 승건군을 다시 만나서 플스 게임을 함께 플레이할 그 날이 오시기를 기원하겠습니다.**



안녕하세요. 아가박님. 저는 파워에 처음으로 사연을 보내는 김성훈이라고 합니다. 어렸을 때부터 POWER를 보고 있고 거의 창간호부터 보았습니다. 처음 이 책을 보았을 때는 4000원정도 가격(그땐 엄청난 가격이었다)이었습니다. 그 때 당시 저는 패밀리 시절이었습니다. 패밀리→메가드라이브→슈퍼 패미콤→지금의 플스까지 한참동안의 세월이 흘렀습니다. 지금은 FF8을 플레이하고 있습니다. 그런데 파워는 공략기사, 읽을 거리 등이 다른 잡지보다 뛰어난데, 부록은 좋지 않은 것 같습니다. 그래서 말하는건데 메모리카드 스티커 좀 주세요. 메모리 카드 스티커가 없어서 친구들(친구들은 타잡지를 봄)에게 엄청난 부탁을 해서 힘들게 얻었습니다. 내 친구들은 엄청 짜서 웬만해서는 부탁을 들어주지 않습니다. 너무 치사해서 POWER부록을 보면서 자랑하고 싶습니다. 제발 메모리카드 스티커 좀 주세요. 몸건강하시고 안녕히 계세요.



**파워(그때는 챔프)의 창간호부터 쭉 보아왔다니 성훈군은 정말 진정한 파워 독자라고 할 수 있겠네요. 앞으로도 저희 파워를 많이 사랑해 주세요. 그리고 성훈군이 말씀하신 메모리카드 스티커 같은 부록은 앞으로는 가급적이면 제공해드릴 수 있도록 하겠습니다.**

안녕하세요! 아가박님. 저는 요즘 방학때라 놀러온 못 말리는 친척 동생 때문에 이렇게 펜을 듭니다. 매년 두 번 여름방학과 겨울방학때 놀러 오는데 이 녀석이 오는 이유가 바로 제가 가지고 있는 플스때문이에요. 거의 광적으로 게임에 애착을 가지고 있는 녀석인데 한번 게임을 잡았다 하면 그걸로 4시간이상은 '꿀꺽'이에요. 나도 렌즈 닳까봐 1시간 하고 30분 쉬고 이틀할 꺼 하루로 줄이는데 이 녀석 정말 얄미워 죽겠어요. 생각같아선 손 좀 봐주고 싶은데 내 마음이 하두 천사 같아서('진짜'에요 진짜) 어떻게 좋은 방법이 없을까요? 그리고 제가요 나중에 게임파워에서 일하고 싶은데 어떻게 해야 일을 할 수 있죠. 좀 알려주세요.

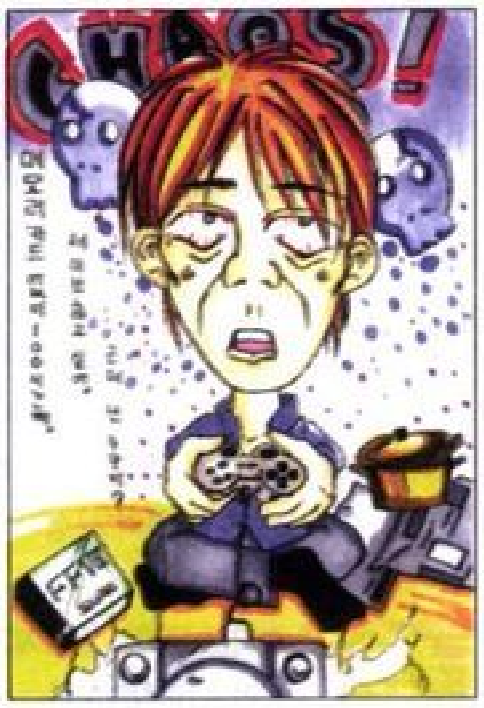


**자기가 애지중지하는 게임기를 남이 마구 사용하는 것을 보면 기분이 나쁜 것은 당연하죠. 하지만 그렇다고 해서 무조건 못하게 하는 것은 서로간의 감정만 상할 뿐이죠. 이것은 조금 얄미운(?) 방법이기는 하지만 친척동생이 즐겨서 플레이하는 게임만 골라서 숨겨두세요. 그리고 만일 친척동생이 그 게임들이 어디 있느냐고 물어보면 친구에게 빌려주었다고 둘러대는거죠. 이렇게 하면 친척동생이 게임을 하는 시간이 자연스럽게 줄어들겠죠. 물론 형목군도 친척동생이 있는 동안에는 그 게임들을 못하게 되기는 하지만….**



안녕하세요. 아가박형. 전 겜파워의 열혈독자인 전진혁이라고 합니다. 얼마전 전 5만원이라는 거금을 주고 포켓 스테이션을 샀습니다. 그리고 버스를 타고 집에 오는 길에 전 사랑스런 포켓 스테이션을 꺼내 보고 있었습니다. 그때 기사 아저씨가 급정거를 하셨고 제 손에 있던 포켓 스테이션이 날아갔습니다. 이리저리 흔들리는 차속에서 이리저리 밀리는 사람들사이에서 나의 포켓 스테이션은 '빠직' 소리를 내며 죽어갔습니다(흑흑). 아가박 형 나 좀 위로해주세요. P.S: 아가박형께서도 만화를 좋아하시나요?

**정말 슬프시겠네요. 국내에서는 구하기 힘든 포켓 스테이션을 구입하자마자 저 세상으로 보내다니…. 사실 제가 가지고 있는 크리스탈 포켓 스테이션도 죽지는 않았지만 약간의 문제를 가지고 있죠. 처음 구입했을 때는 전혀 몰랐는데 나중에 확인해보니까 광통신 기능이 고장이 났는지 다른 포켓 스테이션과의 통신이 전혀 되지가 않더군요(에러 메시지만 뜹니다). 포켓 스테이션 초기 물량중에 불량품이 많다고 하더니 운 나쁘게도 제 포켓 스테이션이 그 안에 포함된 것이죠. 아무튼 다시 한번 위로의 말씀을 드리면서 언젠가 다른 포켓 스테이션을 구입할 수 있기를 바랍니다.**




아가박님 받으세요. 최악의 환경에서 분투하는 아가박님을 그려봤습니다. HA HA HA…. 저 이번 달을 끝으로 GAME POWER에서 잠시 사라집니다. 8개월동안만. 고3이거든요. 수능 끝나면 다시 엽서 띄울게요. 그럼 그때를 기약하면서 저는 물러나겠습니다. 안녕히 계세요.

**FFⅧ을 플레이하다가 패닉(?)상태가 된 저의 모습이 너무나도 잘 묘사되었네요(실제로는 이렇게 심하지는 않았습니다만…). 아무튼 고3이 되셨다니 이제부터는 열심히 공부해서 원하시는 대학에 진학하시기를 빕니다. 그래서 이 아가동산에 다시 놀러왔으면 좋겠네요.**

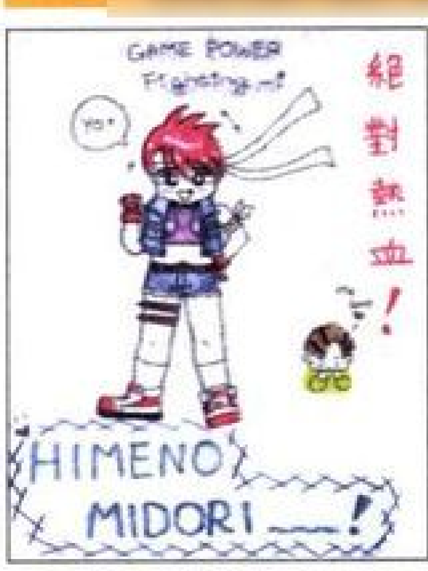
안녕하십니까? 저한테는 중학교 1학년때부터 게임을 같이 한 절친한 친구가 하나 있습니다. 언제나 게임책도 같이 사고 팩도 같이 사러 가고… 우리는 엄청 친했습니다. 게임챔프도 물론 옛날부터 샀구요(지금은 파워). 저는 인제 고1이예요. 그런데 저의 친구는 IMF 때문에 집안사정이 안 좋아져서 제 친구 혼자 경남 창원으로 전학을 가버렸어요. 전학가기 전날 저한테 약속한 두 가지. 고등학교는 꼭 여수에서 다니기로 하고 저희 집에 자주 전화를 해준다고 약속을 했는데 3개월이 다 되도록 연락이 없어요. 기수야 너 게임파워 아직까지 보고 있지? 우리 집에 연락 좀 해죠. 우리 집 전화번호 알지? 아가박 형님 꼭 뽑아주십시오. 저의 절친한 친구를 잃고 싶지 않습니다. 그럼 무궁한 발전을 바라며 안녕히 계십시오.

**세진군은 전학을 간 그 친구를 정말로 그리워하고 있군요. 세진군의 친구는 어떤 사정때문에 연락을 못하고 있는 것은 아닌가 싶네요. 그러나 이 사연을 본다면 세진군에게 곧바로 연락이 올거라고 생각해요. 어쨌든 이 사연을 통해서 두 사람의 우정이 다시 활짝 피어날 수 있었으면 좋겠네요.**



안녕하세요. 아가박님. 전 이제 좀 있으면 PS유저가 될 승균이라고 합니다. FFⅦ, 메탈기어, 테일즈 오브 판타지아 등의 할만한 게임들이 많다는 이유만으로도 저를 행복하게 만드는군요. 제 수중에 있는 돈은 약 120,000원. 저희 형이 아르바이트를 통해 이번 달 월급을 받으면 100,000원을 보태준다고 약속했거든요. 나머지는 부모님께 빈대를…. 후훗! 이젠 진정한 PS 매니아가 되어 당당히 아무 망설임없이 아가동산에 글을 올릴 수 있겠군요. 아~ 모든 것이 상상하는 것만으로도 기쁘네요. 하하! 그럼 다음 달엔 정식 PS MAN으로 변해서 찾아뵙도록 하죠. 안녕히 계세요!

**승균군도 플스 유저가 된다니 플스인의 한 사람으로서 정말 축하드린다는 말씀을 드리고 싶네요. 이제 승균군도 재미있고도 다양한 플스 게임의 심오한(?) 세계에 빠져들 수 있을 겁니다. 그리고 참! 아가동산은 플스 유저가 아니더라도 입장할 수 있으니 다른 분들도 많이 이용해주시기를 바랍니다.**




안녕하세요. 아가박 오빠님. 저는 이제 갓 스무살이 된 김도희라고 해요. 불쌍한 중생을 구제하는 차원에서 꼭 이 편지를 읽어주세요. 봉신영역 엘츠바유를 하다가 그만 제가 Himeno Midori에게 폭! 반해버렸지 뭡니까~. 정말 꿈에서도 미도리가 나오고 눈앞에서 미도리가 날 향해서 막 손짓을 하는 거 있죠!!(홋! 미도리 사진 many 보내주심 안 잡아먹쥐~). 음 저희 집에는 (개만한) 고양이가 세 마리 있어요. 근데 이놈들이 요즘 자꾸만 이상한 소리를 내죠. 이렇게……

**도희:** '야옹' 해봐 야옹!

**비짱·꼴통·이뿌니(고양이이름입니다):** 우웨에엑 우에엑(장가보내버릴까…?)

**도희:** '야옹' 이래요 앗!

앗! 너무 썰렁했나요!? 아무튼 꼭꼭 미도리 사진을 보내주시고요. My Lover 미도리를 그려보냅니다. 수고하시구 더 좋은 책을 만들어주세요. 아참! 앞으로 생겨날 미도리 팬들!! 미도리는 내꺼니까 꿈도 꾸지 말고 라인드웰=레인리스(라이)나 좋아하시라구! 카카캬! 저는 그럼 이만 물러납니다. From 미도리를 사랑하는 도희.

**봉신영역 엘츠바유라… 저희 파워에서 거의 완벽하게(대사까지) 공략을 한 게임이죠. 게임의 완성도는 조금 떨어지기는 하지만 등장하는 캐릭터들이 아주 개성적이라서 어느정도 인기를 끌었죠. 아무튼 도희양이 등장 캐릭터 중 한 명인 미도리를 그토록 좋아하게 되었다니… 언젠가는 봉신영역 엘츠바유의 캐릭터 팬클럽이 생기는 것은 아닌지 모르겠네요. 그리고 미도리 사진은 제가 가지고 있는 것이 없어서 보내지 못하니 양해하시기 바랍니다. 끝으로 고양이 얘기는 진짜로 썰렁하네요!**

안녕하세요 아가박형 저는 처음으로 엽서를 보내는 중학생이 되는 김태환이라고 합니다. 다름이 아니라 요즈음 고민이 생겼습니다. 저의 기종은 PS입니다. 초등학교때에는 눈치도 안 보고 오락을 했는데 중학생이 되니까 슬슬 눈치가 보입니다. 그리고 며칠 전 아빠가 저에게 이런 말을 하셨습니다. 이제 중학생이 되니까 오락기를 친구에게 주라고 하셨습니다. 저는 너무 당황해서 아무 말도 못하고 오락기를 책상 서랍에 숨겼습니다. 그래서 아빠에겐 친구를 줬다고 하고 아빠가 없을 때 할려고 합니다. 전 PS 없이는 하루도 못 삽니다. 아가박님 생각은 어떠십니까?

**초등학생일 때에는 마음껏 게임을 할 수 있었지만 중학생이 되고부터는 부모님때문에 게임을 하기가 힘들어졌다는 사연이 간간히 들어오네요. 제 개인적인 생각입니다만 부모님의 입장에서 봤을 때는 중학생이 되었으니 초등학생때보다 열심히 공부하라는 뜻에서 그러시는 것이 아닌가 봅니다. 그러므로 열심히 공부하는 모습을 부모님께서 보여드려서 게임하는 것을 허락받는 것이 가장 좋은 해결 방법일 겁니다. 그런데 태환군 아버지께서 플스를 친구에게 주라고 하셨다는데 그 친구 역시 중학생이 아닌가요?**

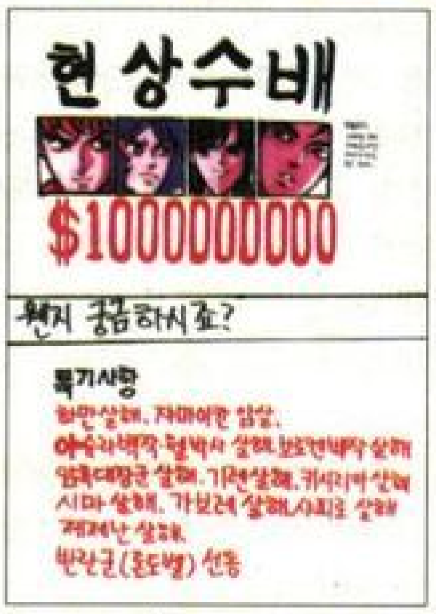
안녕하세요. 아가박님~ 전 분당에 사는 열혈 FF&PS 매니아 형우기입니다. 음 이 코너에 응모하는 것은 이번이 처음이네요. 전 겜챔프를 창간 2주년호부터 사보고 있어요. 매달… 제가 편지를 쓴 것은 다름이 아니라 FF8의 소감을 적고 싶어서입니다. PS유저의 기대와 환호를 한몸에 받고 있는 FF8… 전 2월14일에 이것을 접해봤습니다. 식음을 전폐하고 플레이를 해서 결국 3월 1일에 엔딩을 봤습니다. 총플레이 시간 30시간… 엔딩이 흐른 후 전 너무 허무했습니다. "이게 뭐야…?!"라는 말이 절로 나왔습니다. 그래픽… 이건 정말 끝내줬습니다. 스탭롤이 흐를 때 옆에서 나오는 캠코더로 찍는 듯한 무비! 이것이 실사아닌가…?할 정도로 끝내줬습니다. 음악…이것 역시 FF7보다 뛰어났습니다. 시스템… 이건 7보다 좀 복잡해졌지만 쉽게 익힐 수가 있었고 접할수록 뛰어나다는 느낌이 들었습니다. 그리

고 마지막으로 스토리!!! 이건 정말 사람 미칩니다 8을 접해 본 사람이라면 분명 차라리 7의 스토리가 더 낫다고 할 것입니다. 정말로 허탈한 스토리… 어설프게 사랑에 빠지게 되고 내용도 갈수록 아리꾸리해지고 억지로 짜맞춘 부분이 거의 대부분이고… 그리고 엔딩의 마지막 부분! 갑자기 왜 달로 갑니까…? 그것도 가덴을 타고…??? 정말 어설픈 스토리… 이젠 질렸습니다. 이건 FF팬을 우롱하는 것입니다. 음… 제가 너무 흥분한 것 같네요. 결론은 FF8은 실패작이라는 겁니다. 스퀘어가 정신을 차려서 FF9에서는 4같은 멋진 스토리가 나오기를 바랍니다. 아가박님 안녕히 계세요. P.S. FF8 반지를 예약했어요. 스콜이 끼고 있는 것과 같은 것이요. 지포라이터와 목걸이도 사려고 했는데 두 개다 20만원씩(~끄아) 어쩔 수 없이 눈물을 머금고 포기했어요.



**이번 달에는 지난 2월 11일에 발매되었던 FF8에 대한 사연이 아주 많이 왔네요. 물론 초대작이었기 때문에 당연한 현상일 수도 있겠지만 개중에는 의외로 FF8을 비판하는 사연이 많았습니다. 솔직히 말해서 제 개인적으로도 FF8에 대해 조금은 실망스러웠습니다. 그래픽이나 동영상 그리고 시스템 등은 다른 사람들도 공감하는 것처럼 정말 나무랄데가 없지만 게임의 내용에 있어서는 오히려 FF7이 더 나았다는 생각이 들더군요(물론 그렇지 않다고 생각하시는 게이머도 많을 거라고 봅니다만…). 아마도 스퀘어가 FF8에서 추구하려고 했던 것이 유저들의 생각과 많은 차이가 있었기 때문이 아닐까 싶네요.**

안녕하세요. 아가박님. 전 요즘 새턴용 '슈퍼로봇대전 F'를 하고 있어요. 20판정도 깼었는데 동료 설득을 처음부터 안 해서 게임이 짜증나지더군요. 그래서 첨부터 다시 하고 있어요. 새턴용으로 슈퍼로봇대전이 나올 때… 음 새턴만의 소프트니 사야겠다 했는데… 플스에도 나오다니 역시 새턴은 망했다!! 얼마전 게임매장에서 FF8을 봤어요… 엄청난 퀄리티의 동영상 CD 4장의 대용량을 사구 싶더군요. 그건 그렇고 복사업자들의 기술력에 경의를 표하고 싶어요. FF8의 프로텍터를 간단히 풀어버리는 기술력…. 두서없는 얘기 읽어주셔서 고마워요 그럼 이만…






**요즘은 새턴용으로 출시되었던 게임중에 괜찮은 게임들이 플스용으로 속속 이식되고 있죠. 슈퍼로봇대전 F는 물론 그랜디아, 루나 2, 슬레이어즈 로얄 2 등등(물론 세가에서 직접 제작한 게임이 플스용으로 이식되는 일은 없겠지만요)…. 한마디로 말해서 새턴은 역사의 저편으로 사라져가는 게임기라고 할 수 있죠. 그리고 저도 FF8의 프로텍터를 깬 업자들의 기술력에 한마디로 놀랍다는 것밖에 할 말이 없네요. 물론 그다지 바람직한 기술이라고 보기는 어렵지만요….**

안녕하세요 저는 서울 수유동에 사는 경진이라고 합니다. 지금 고등학생이에요('H'여고에 다니죠 후후~). 실은 저희부 얘기를 하고 싶어서 편지를 씁니다. 만화부거든요. 이름은 클루리스~♥ 아직 만든 지 3년밖에(올해가 3년째예요) 안되서 그리 뛰어난 실력들은 아니지만 모두 게임, 만화 등을 사랑하고 있답니다. 축제땐 그림 전시도 하고 코스프레도 하고~ 찬 재밌는 부죠. 후후! 그리고 이번에 제가 2학년이 되어서 이제 곧 후배가 생길 것 같습니다. 실은 좀 걱정이에요. 제가 가르칠 실력이 못되니깐요 애들이 뭔가 물어보면… 하하 어떻게든 되겠죠. 에~ 내일 모레군요! 저희부 PR을 하는데요(정말 웃깁니다). 아~ 비디오 카메라가 있으면 찍는건데… 라젠카와 캔디와 세일러문의 합작품이죠. 정말 연습 많이 했는데… 반응이 좋을까는 모르겠네요. 솔직히 정말 많이 망가져요. 저희 진짜 체면이고 뭐고 다 버리고요. 웃기고 쇼킹한 내용으로 가기로 했거든요. 망토 뒤집어 쓰고 장미꽃 날리면서 '턱시도 가면맨'이 이렇게 말하죠 "우리 써클을 방해하는 놈은 용서하지 않겠다" 지금이다! 캔디"라고… 그러면 캔디가 저희 써클 소개를 한답니다(저희 '짱'이에요) 제일 재밌는 건 망토를 뒤집어쓰고 있는 충⑦이랍니다. 캉캉에서 박수홍의 뒤로 가기 춤까지… 아마 우리 부가 제일 튈껄요(애들이요 만화부 맞느냐고 묻더군요). 사진을 찍을 예정이니까요. 이거 뽑히면 다음 달에 또 보낼게요 망토맨 6명과 캔디, 차차, 칭칭의 화려한⑦ 모습을 보실 수 있을 겁니다. 후후후!



**만화부라~ 좋죠! 학창시절에 공부 이외의 다른 것에 자신의 정열⑦을 바친다는 것은 좋은 일이라고 봅니다(그렇다고 해서 공부를 소홀히 하면 안되겠죠). 저도 고등학교를 다닐 때에 방송부를 했습니다. 그 당시에는 힘들고 짜증나는 일도 많았지만 지금에 와서 그때를 뒤돌아보면 좋은 추억으로만 남습니다. 경진양이 다니는 학교에서는 만화부의 활동을 인정해주는 것 같은데 제가 고등학교를 다닐 때만 해도 만화부 같은 부서는 만들 수 없었답니다(아마 학업에 지장을 준다고 해서 그랬던 것 같아요) 기껏해야 도서부 같은 것만 할 수 있었지요. 그런 것을 보면 정말 격세지감을 느낍니다. 그리고 이번 호가 나올 때쯤이면 경진양의 만화부 PR이 이미 끝났겠지만 성공적으로 잘 치루었기를 바랍니다.**

안녕하세요! 아가박 형님. 아가동산에 쓰인 아가박 형님의 상냥하신 답변에 반해 처음으로 글을 쓰게 된 조진환이라고 합니다. 다름이 아니오라 저희 동네의 극악무도한 악질 ○○게임점 아저씨에 대해 말씀드리려고 이렇게 글을 올리게 되었습니다. 이 게임점에 들어간 착한 양⑦은 몇 분 뒤 폭주하는 늑대가 되어 나오게 됩니다. 다시는 이런 게임점에 들어가지 않겠다고 굳게굳게 다짐되는 게임점이죠. 지금부터 그 이유를 말씀드리겠습니다. 가장 가까운 게임점이라도 걸어서 30~40분 정도 걸리는 저희 동네에 반갑게도 저희 집앞에 ○○게임점이 생겼더라구요. 그때 제 친구의 PS가 고장이 나서 고치려고 ○○게임점에 들어가서 주인 아저씨의 인상을 봤을 때 "윽" 왠 산적. 아저씨의 인상이 그렇다하더라도 마음씨만큼은 착하실 거라고 생각한 제가 바보였죠. PS 수리를 다 하고 친구가 2만원을 아저씨께 드리려는 순간 "만원 더 줘야지"라고 아저씨가 말씀하셨습니다. 친구가 이유를 묻자 이상한 말로 횡설수설하시더군요. 어쩔 수 없이 친구는 며칠 뒤에 돈 갖다드린다고 말씀드렸습니다. 화가난 아저씨의 인상이 펴지면서 혼자서 하시는 말 "아! 며칠동안 PS 실컷 하겠구만". 친구의 PS는 아저씨가 맡아주신다고 하시더니 그 PS로 실컷 오락을 하겠다는 말이었습니다. 화가 났지만 한마디 말도 없이 밖으로 나왔습니다. 그뿐만 아니라 다른 곳에서 5000원하는 PS CD를 여기서는 만원. 값을 뻥튀기해서 물건파는 것은 기본. 알아듣지 못할 말로 어린아이를 꼬시는 그 말솜씨. 착한 척하셨다가 문을 나서면 원래의 모습⑦으로 돌아오시는 그 나쁜 마음씨 등등… 헤아릴 수 없을 정도로 많습니다. 제 친구들도 모두 그곳에서 바가지 썼다고 하더군요. 장사가 잘 될 리가 없지 며칠 뒤 그 가게에 붙은 종이에 이렇게 씌여 있었습니다. "점포임대" 고소하다 푸하하. 전 이런 게임점은 정말 없어져야 한다고 생각합니다. 어떻게 생각하십니까? 아가박 형님.



**한마디로 말해서 ○○게임점이 망한 것은 응과응보라고 생각합니다. 동네 아이들을 상대로 하는 동네 게임점에서 그런 식으로 장사를 했으니 당연히 망할 수밖에 없죠. 만일 그 게임점 아저씨가 마음을 조금만 바로 먹었더라면 진환군을 비롯한 동네 아이들이 자주 애용하는 단골 게임점이 되었을텐데. 한마디로 말해서 그 아저씨는 바로 눈앞에 보이는 이익을 챙기기에만 급급한 나머지 장기적인 안목을 키우지 못한 거라고 봅니다.**

### 아가동산 보궐선거기간에 온 입장객

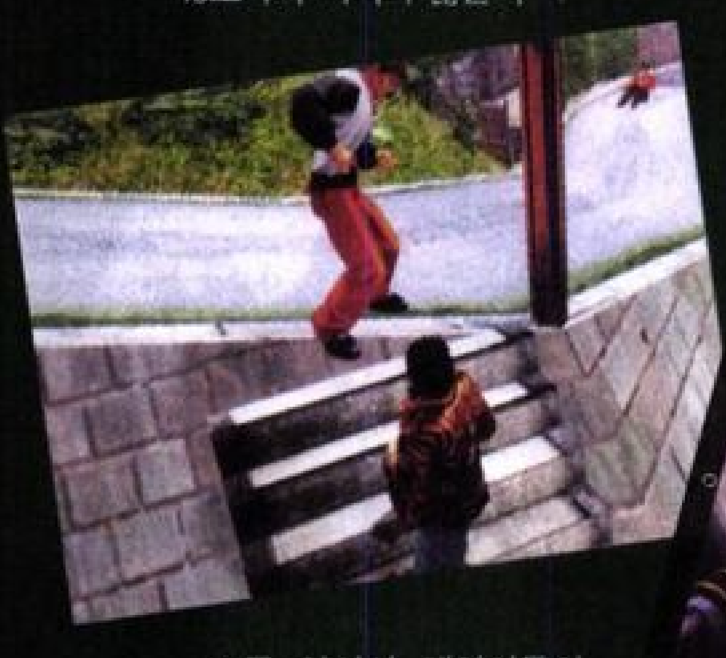
# X-file

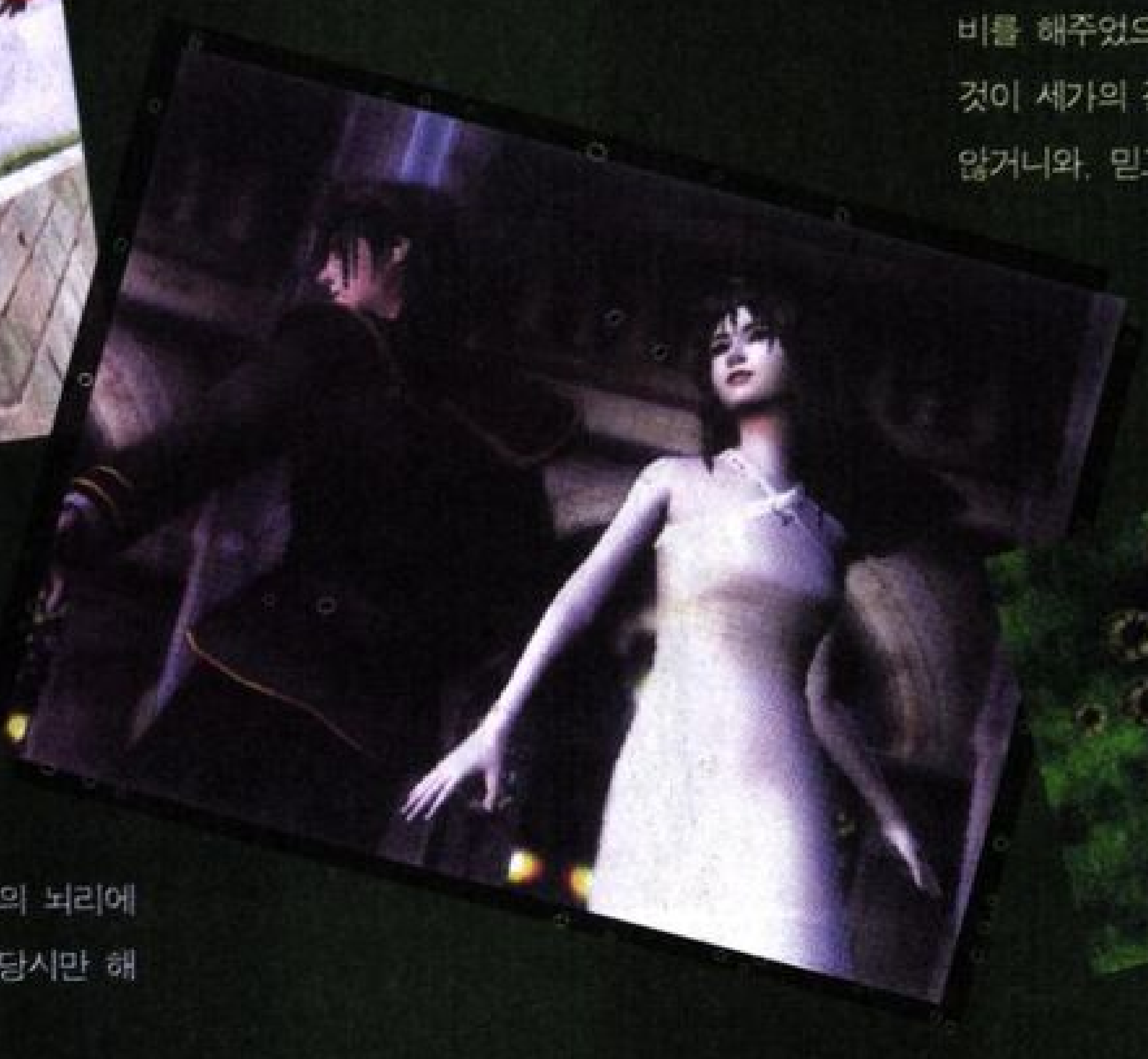


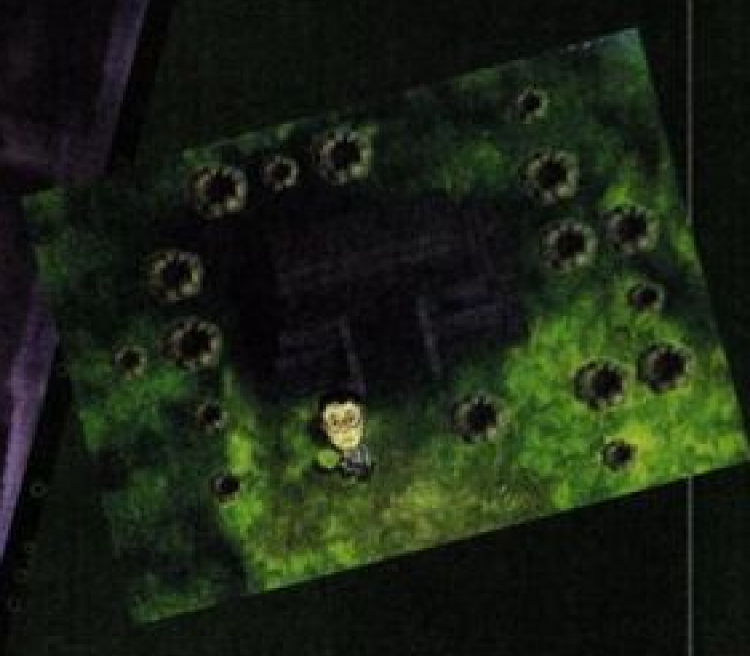
[이현수 기자]

## 봄봄… 붐붐

'나는 나는 할 거야 시리즈화를 할거야'라고 외친다. 올 봄에 선보이겠다던 대작 센무의 이야기다. 방대한 내용이기 때문에 애초부터 시리즈화가 검토되고 있었다는 이야기는 종종 들려왔지만 최근의 동경 게임쇼에 이르러서야 처음으로 일반에게 이 사실이 전해졌다. 스케일이 방대해 지는 것은 게임을 즐기는 입장으로서 나쁘다고 할 수 없겠지만, 애초에는 기미조차 보이지 않다가 봄(센무가 발매될 것이라고 예고했던 시기)이 되어 가는 이 시점에서 '시리즈화'를 결정해 버린 것이다. 드캐가 사라지는 그 날까지 대작급으로 손꼽을 수 있을 듯한 게임, 센무가 스케일이 큰 작품으로 탄생하고 그 후편인 '센무 2'가 등장할 수 있는 가능성은 어느 정도 상상할 수 있었지만, 센무 한 덩어리를 분할 구입하게 되는 사건(!)이 벌어진 것은 정말로 '아닌 밤중의 홍두깨' 격인 셈. 제 1 장은 -요코스카-, 제 2 장은 이야기가 옮겨 갈 -홍콩-이 될 테고, 들리는 이야기처럼 16부작이 된다면, 팬들의 가슴도 16조각이 되지나 않을지….







조금 앞서서 게임인들의 시선을 사로잡아버린 사건이 있었다. PS 후속 기종 공식 발표. 엄청난 성능, 그리고 '소니이기 때문에 가능한 것'들을 무기로 게이머들의 뇌리에 강한 인상을 심어주었다. 발표당시만 해도 엄청난 성능이라고 여기저기서 입에 칭찬이 마르지 않았던 드림캐스트. 이 게임기는 지금 충분히 임팩트를 주고 있는 것인가? 하드웨어적인 성능이야 이제 고정된 것. 이제 매달려야 할 것은 소프트웨어가 아닐까 싶다. 그 소프트웨어가 주는 충격이 드캐에는 충분히 마련되어 있는 것인가? 근래에 소프트웨어 쪽에서 가장 큰 임팩트를 준 것은? 호재라기 보다는 악재에 가까운 것들이었다.

DC에 관련된 것은 악재뿐이고 미래는 어둡다…는 이야기는 절대 아니라는 점을 알아두자. DC쪽에는 분명이 좋은 바람이 불어오고 있다. 절대 소니 추종자 남코가 DC로 자사의 게임을 제작중에 있고, 다수의 메이저들도 열심히 DC용 게임을 준비중에 있다. 물론 세가에서 자체적으로 공급할 소프트웨어의 기대도 또한 상당한 수준임에 틀림이 없다. 그러나 이 좋은 바람을 'DC붐'으로 이어주는 힘, 그것이 부족하다는 느낌만은 지울 수가 없다. '유카와 전무의 보물찾기 캠페인'보다는 좀더 확실한 보물을 만들어내고 확실한 DC 붐을 일으킬 준비를 해주었으면 한다. 지금까지 보여진 것이 세가의 전력투구라고는 믿어지지도 않거니와, 믿고 싶지도 않기 때문이다.

앗! 발매일 연기? 시리즈화?

# 셴무 제 1 장 - 요코스카 -



**지난호 특보에서 전한 '커맨드 배틀 존재'. 그 상세한 내용을 이번호에 담는다. 물론 이번호엔 게임화면도 가득 담겨 있다. QTE, 매직 웨더, 실시간 개념… 거기에 커맨드 격투가 더해지는 셴무는 과연 어떠한 게임이 될 지? 그 막막하고도 끝없는 궁금증을 이 기사로 다소나마 해결해 보길 바란다.**

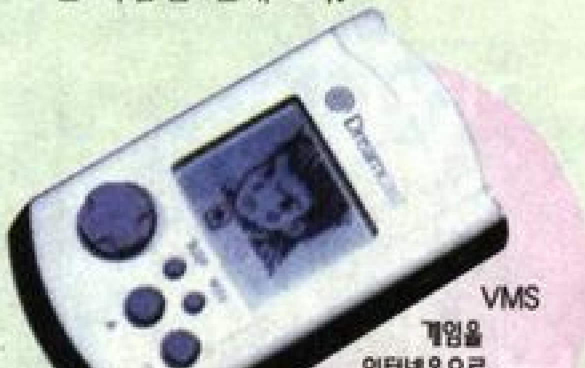
▶제작사: 세가 ▶장 르: FREE
▶발매일: 8월 5일 ▶발매가: 미정

## 「셴무」 시리즈화 결정!

셴무에 관한 두 가지 정보를 먼저 전한다. 올봄에 하나의 작품으로 선보일 예정이었던 셴무는 여러 편으로 나뉘어서 선보이게 되었다. 방대한 스토리에 걸맞게 시리즈물로 찾아오게 된 셴무. 그 첫 번째 이야기는 일본을 배경으로 한 「요코스카」편이다. 그렇다면 이야기의 무대가 중국으로 변화하는 것은 다음편의 이야기? 게다가 발매일은 8월 5일로…. 다소 아쉬운 감이 있지만 우리의 여린 가슴에 위로를 안기는 것은 「프리 배틀」이라 이름 붙여진 커맨드 배틀이다. 젊은 주인공 '료'의 팔극권 난무를 보며 쓰린 가슴을 달래보자.



제대로 입력하지 못하면 행인과 충돌한다. QTE 실패시의 연출도 볼거리



VMS
게임을
인터넷웹으로
다운로드 받을 수 있게
하는 것도 고려중이라고 한다







게임의 무대가 되는 요코스카의 풍경. 이전까지는 잠시 등장하는 무대인 것으로 생각되었으나 시리즈화에 의해 더욱 비중이 커진 셈

### QTE

'버튼 눌러 화면 넘기기'라는 마이너스적인 이미지가 지배적이지만, 이번 TGS(동경 게임쇼)에 공개된 QTE 화면에서 확인한 결과 절대 비관적인 시스템이 아니라는 것을 알 수 있었다. 타이밍에 맞춰 반사적으로 눌러줘야 하는 각 버튼들은 마치 리듬 액션 게임의 발전형 같은 느낌이다. 기대해도 좋다고 말해본다.



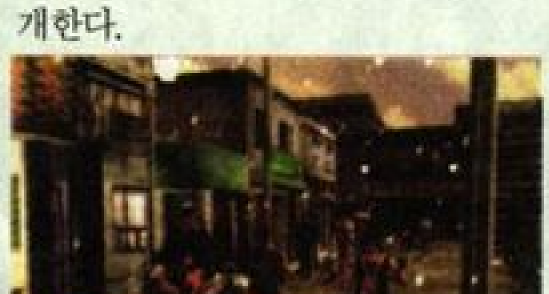
버튼뿐만 아니라 방향키도 중요한 역할을



QTE 배틀도 예상 이상의 박진감이 기대된다

### QUEST 파트

어드벤처 파트를 「셴무」에서는 QUEST 파트로 부르고 있다. 통상 3D 필드에서의 이동과 탐색, 그리고 대화를 통한 정보 수집이 이루어지는 부분이다. 제 1장 -요코스카-의 퀘스트 파트중 몇 장면을 공개한다.



눈내리는 이 날도 변함없이 폭주족이 달리고…



폭주하다가 오토바이가 고장나면 당연히도 고치고…



료의 집에 있는 부엌이다. 아버지를 여의고 단서를 찾아나서는 료



탐색의 장소는 무척 다양하다

## 프리 배틀이라고 합니다



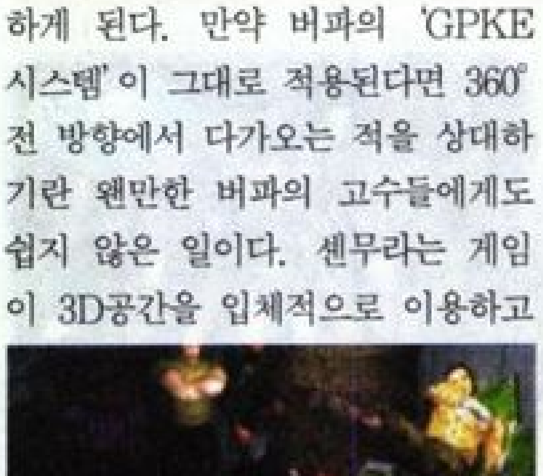
이건 이문정주! 오늘만은 눈물을 보여도 좋다

'프리 배틀'이라 이름 붙여진 커맨드 배틀은 기본적으로 버추어 파이터의 시스템을 계승하고 있다. 세부적인 조작계는 아직 미공개 상태이지만, 게임의 시스템과 공개 게임화면으로 볼 때 여러 가지 사항을 짐작할 수 있다.



버파와는 상당히 다른 시스템이 예상된다

화면을 보면 알 수 있듯이 배틀 모드중 처치해야할 적은 하나가 아닐 때도 있다. 그렇다면 VF3에서처럼 선택적인 3D, 즉 플레이어가 원할 때만 3D의 효과를 만들어 내는 E 버튼 시스템은 수정이 불가피하게 된다. 만약 버파의 'GPKE 시스템'이 그대로 적용된다면 360° 전 방향에서 다가오는 적을 상대하기란 웬만한 버파의 고수들에게도 쉽지 않은 일이다. 셴무라는 게임이 3D공간을 입체적으로 이용하고



여러 방향에서 적들이 공격해 오는 만큼 8방향 레버는 아마도 「파워 스톤」 등과 같이 3D 이동 방식을 채택하거나 가장 위험도가 높은 적에게 자동으로 초점이 맞추어지는 락 온 류의 시스템이 필요하다

있는 점으로 미루어 볼 때, 배틀 모드에 한해 VF3처럼 제한 3D를 이용한다는 것은 조작상의 어색함을 가지게 하는 요인이 될 것이다.



만약 VF3 방식의 커맨드 배틀이 된다면 플레이어들은 게임 중 바쁘게 컨트롤러를 바꿔 꽂아야 할 것이다. 스틱에는 시선이동을 담당하는 아날로그 스틱이 없고, 드림용 패드는 아무래도 버파와는 상성이 좋지 않으니…

## 프리 배틀의 다양한 액션

프리 배틀은 기본적으로 격투 게임의 시스템을 취하고 있기는 하지만 다양한 액션이 준비되어 있다는 면에서 액션 게임과도 닮아 있다. 전투중 취할 수 있는 다양한 액션을 그림으로 감상해 보자.



드럼통 나무 상자 등 주변의 물건을 이용해 공격을… 「센무 스톤」이로세





비겁하게 여럿이 …



배후를 잡힌 상태에서도 공격을!



맹호경파산을 얻어맞고 날아가는 무명씨. 무명씨가 부딪힌 상자가 부숴지는 연출도…. 료의 맹호는 아키라와 다소 차이가 있는 듯



## 기술 습득 시스템

플레이어 캐릭터인 료는 게임중 새로운 기술을 얻어나가게 된다. 각각 특색있는 격투 방식을 가진 캐릭터들, 그리고 화려한 기술들. 주인공은 배틀을 통해 그 화려한 기술들을 하나하나 몸에 익혀 나가게 된다. 계단을 밟아 나가듯 단계적으로 진행되는 기술 습득 과정. 상대가 기술을 구사하면 해당 커맨드를 찾아내는 것으로 그 기술을 습득하게 된다. 가능한한 많은 사람들을 만나서 더욱 강한 캐릭터를 만들자.

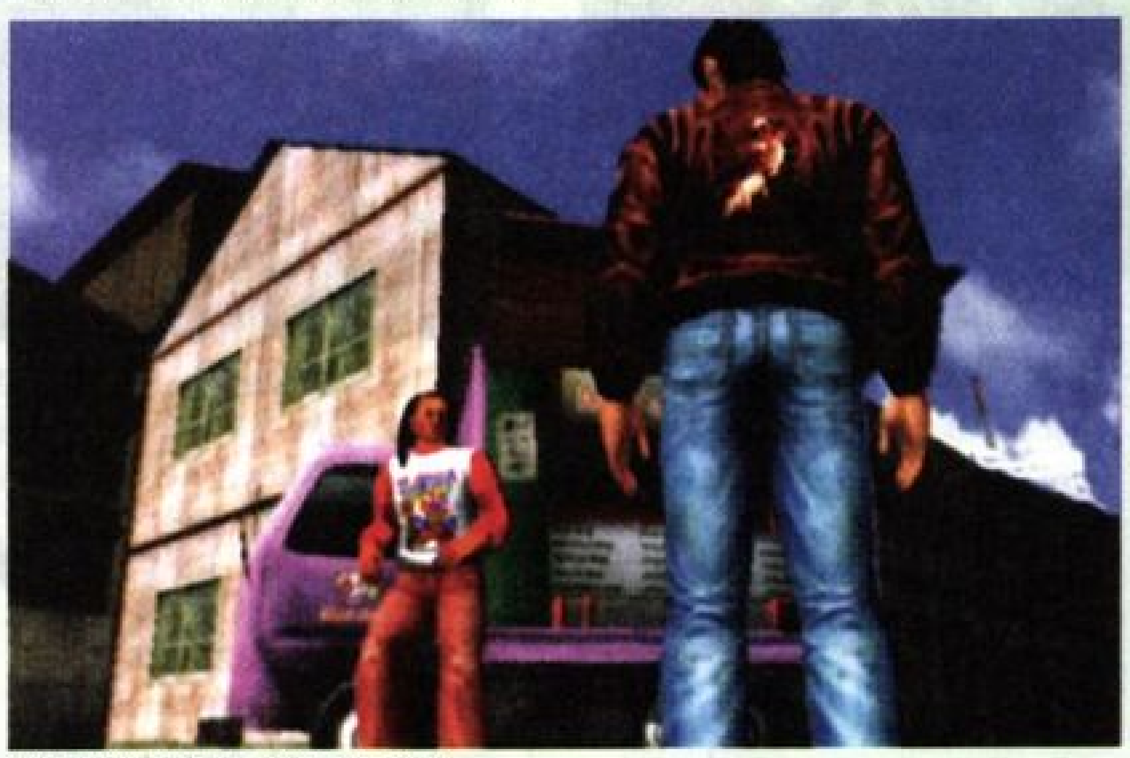


'검은 베이비'라고 외치는 이 사람의 직업은 핫도그 장사 아저씨



카포에이라를 연상시키는 킥동작. 이 기술을 습득해야만 하는 것인지…





힙합 매니아 톰과의 결투. 톰의 기술을 훔쳐라

DREAMCAST

기다립니다

# 프레임 글라이드

미래적이면서도 고전적인 디자인의 프레임 글라이드를 만나는 것은 올해 여름. 여름이면 꽤 많은 소프트가 발매되지만 그중에서도 이 작품만은 놓치고 싶지 않다. 통신 대전이 아니더라도 소프트 하나만으로도 충분히 매력적인 게임. 프레임 글라이드의 최신 화면을 살펴보자.



▶제작사: 프롬 소프트웨어 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99 여름 ▶발매가: 미정

## 미리 살펴보는 시스템과 조작계

얼마전까지 공개된 화면은 맵핑이 되지 않은 이른바 '누드' 폴리곤. 개발이 진행됨에 따라서 점점 세련되어져 가는 게임화면을 통해 「프레임 글라이드(FG)」의 세계를 미리 경험하자.



이것이 이전에 공개되었던 화면



많은 부분이 '보기 좋게' 변해 있음을 알 수 있다

것. 그것이 파츠물 게임인 것이다. 프레임 글라이드에 마련된 파츠 정비 화면을 살펴보자.



자신의 입맛…눈맛에 맞게 파츠의 컬러를 조정하는 것도 가능하다



방향키의 상하로 각 파츠칸을 이동하고 좌우 방향키로 원하는 장비를 선택하는 방식. 심플한 시스템을 만들기 위해 고심한 흔적이 보인다

### FG를 나만의 것으로 만드는 9개의 변수들

FG의 파츠는 총 9종류로 구성되어 있다. 각각의 파츠에 마련된 부품들을 원하는대로 조합하는 것에 의해 게임속에는 상상도 못할 만큼 다양한 형태의 FG가 탄생하게 되는 것이다. 나만의 뛰어난 FG! 최종 목적은 바로 그것이다.




기체를 떠받들고 있는 다리 부분. 기존의 파츠물 게임에서는 다리 파츠의 성능에 의해 기체의 활동력이 결정되곤 했다. 또한 기체에 부착시킬 수 있는 장비의 무게 제한과 가장 크게 관련되는 것이 다리 파츠(가령 스피드가 높은 파츠는 지탱할 수 있는 전체 무게가 작다는…). 프레임 글라이드에서의 다리 파츠도 이전 게임들과 같을 듯




얼굴은 외적으로는 전체적인 기체의 분위기를 좌우하는 부분이다. 잘생긴 머신은 성능이 떨어져도 왠지 애착이…. 기능적으로는 기체의 밸런스나 성능을 좌우하는 컴퓨터가 장착될 것으로 보인다. 흉칙한 모습의 머리 파츠가 좋은 성능을 낸다던가 하는 설정은 뜻밖의 고민을 만든다






팔 파츠는 무기를 사용하기 위한 연결 역할을 하는 파츠이다. 이 교량이 끊어지면 공격력에 있어 많은 손실을 가져오게 되므로 될 수 있으면 방어력과 내구성이 높은 것을 장착하는 것이 기본이다. 내구성이 높을수록 중량이 높아지게 되므로 적당한 선에서의 절충으로 최고의 기능을 가질 수 있도록 늘 고민을 아끼지 말자

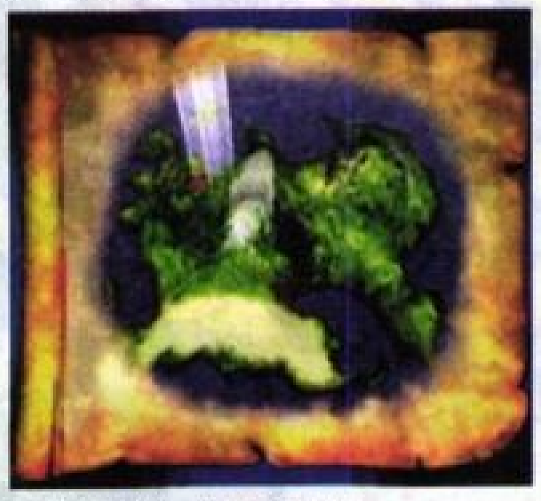
### 플레이어는 파일럿인 동시에 FG 엔지니어

원작이라고도 할 수 있는 프롬의 작품, 「아머드 코어」와 같이 각 파츠로 하나의 머신을 탄생시키는 과정 또한 게임을 즐기는 이에게 재미를 주는 요소이다. 최강의 머신을 위해, 또한 자신만의 독특한 머신을 위해 개조를 계속해 나가는

DREAMCAST

## 전장으로의 이동

플레이어는 기체의 정비를 마친 뒤 맵화면으로 넘어가서 전장을 선택하게 된다. 자신이 원하는 필드를 선택 차례로 적을 쓰러뜨려 가자.



맵화면에서 원하는 배틀 필드를 선택



그 다음은 성둥성둥, 푸각푸각, 슈슝



자신의 체력 게이지(상단)와 각 파츠의 상태(하단의 사람 모양)을 확인하면서 전투를

## 3D로 펼쳐지는 공간. 자유로운 조작

머신의 이동에 관련되는 부분은 AC와 크게 차이를 보이지 않는다. 십자키를 이용한 전후좌우 이동. 그리고 A 버튼에 의한 부스트. L, R 트리거에 의한 평행이동 등, 아머드 코어를 플레이해 본 사람들이라면 어렵지 않게 조작할 수 있다. 이와 같은 단순한 조작을 조합해서 여러 가지 응용 동작을 몸에 익히는 것이 대전시 우위를 점하는 지름길이다.



평행이동과 부스트 버튼을 조합해서 사용하면 순식간에 큰 폭으로 수평이동을 한다. 긴급 회피에 사용하면 효과적



L 버튼 수평이동을 하며 방향키를 오른쪽으로 입력하면 한 점을 두고 커다란 원을 그리게 된다. 여기 공격을 퍼부으면! 끊임없이 적을 괴롭히는 테크닉



아날로그키로 수시로 시점 변경이 가능. 그러나 전투중에 그런 여유가 있을까?

### 블레이드



### 총



### 어깨 장착 무기



### 방패



AC에서는 볼 수 없었던 방패를 사용한 방어 시스템. 제대로 사용하기만 한다면 높은 효과를 얻을 수 있을 것으로 보인다. 중세적인 게임 분위기와도 딱!

### 동체 파츠



전체적인 기체의 맺집을 좌우하는 부분이다. 부피나 중량면에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 만큼, 기체의 전체 체력에도 지대한 영향을 미친다. 역시 파츠물에 있어서의 영원한 평행선 '무게와 내구성'이라는 고민거리가 늘 따라 다니는 파츠이다. 할머님이 '몸이 튼튼해야 한다'고 말씀하시는 것도 동체의 내구성을 강조하는 한마디

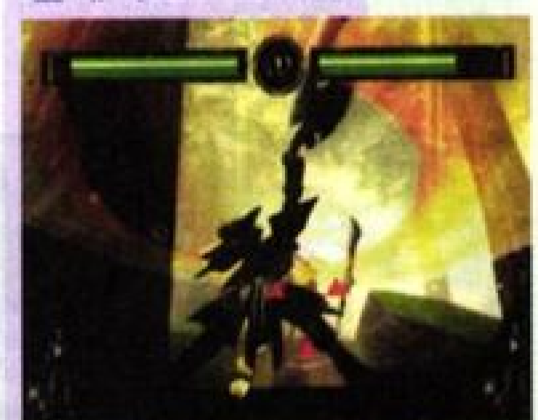
### 리버레이트 스톤



기체 뒷면의 마나 드라이브에 장착하는 파츠로 이것에 의해 각종 특수 효과를 얻을 수 있다. 모습이 같은 FG라도 성능이 천차만별로…

## 무기 사용을 완벽히 마스터하자

### 블레이드 - B 버튼



근거리의 왕자, 검 계열은 B 버튼을 사용한다. 버튼을 몇번 연속해서 누르는가에 따라 화려한 검기가 연출된다(마치 콤보와도 같은)

### 총 - Y 버튼



적과 어느 정도 거리를 두고 있을 때 주로 사용하게 되는 무기. 물론 코앞에 적을 두고 연사해 보는 것도 즐거움의 한 방편이다

### 어깨 장착 무기 - Y+B 버튼



막강한 위력을 가지고 있는 어깨 장착 무기. 위력이 엄청난 만큼 연사력은 떨어진다. 얻어맞은 쪽은 상당히 괴롭다

### 방패 - X 버튼



새롭게 마련된 실드 시스템. 과연 어느 정도의 효율을 가지고 있을지? 모든 공격을 무효화? 실드의 내구력은 어느 정도? 기대중…

오! 이것이 진정한 석세스 모드!

# 프로야구 팀을 만들자!




'야구 게임' 이라면 거의 대부분. 치고 받고 달리는 액션류 일색. 그렇지만 다르네 이건 다르네. 액션 야구 판치는 게임 시장에. 번쩍하고 나타난 만드는 야구. 힘을 내서 만드세 나만의 팀을.

| | |
|---|---|
| ▶제작사: 세가 | ▶장 르: 시뮬레이션 |
| ▶발매일: 6월 말 | ▶발매가: 5,800엔 |

## 피나는 노력으로 최강의 팀을!

어느날 높으신 어르신이 벼락 같이 던져준 임무. '최강의 프로 야구팀을 만들어라!'. 초기에 필요한 자금만을 획하고 던져주는 어르신…. 성공을 향한 투지! 플레이어는 약체인 현재의 팀을 최강의 프로야구팀으로 만들기 위해 미친 듯이 노력해야 한다.



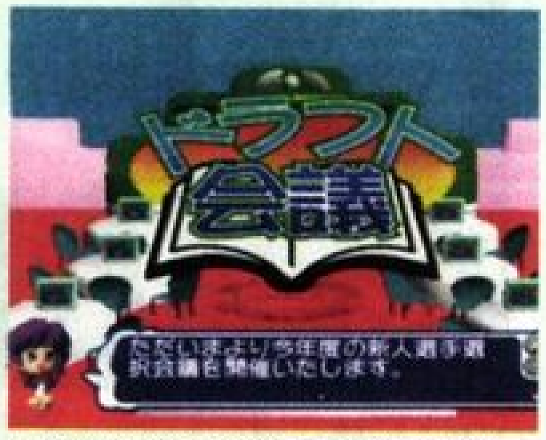

겉모습부터 막강한 힘이 느껴지는 이 어르신이 말씀하시길




10억엔을 줄 테니 우리팀을 최강의 프로팀을 만들어라!

### 경영 & 시합

스포츠 경영이 힘든 이유는 두 마리 토끼를 노려야 하는 때문이다. 우선 경영에서 이익을 얻을 수 있도록 효율적인 운영을 해야하고, 가장 큰 수익을 주는 팀의 성적 관리에도 신경을 써야하기 때문이다.




구단의 시설과 선수의 트레이드 등 사업과 스포츠가 밀접하게 연관된 부분을 효율적으로 관리해 나가야 한다



역시 이번 작품에서도 보는 즐거움과 더불어 수많은 조언을 해주는 비서가 출현한다




전작에서 변경된 시스템도 많다. 가령 이미 만들어 두었던 시설을 팔 수 있게 된 것이 그것. 팍팍 팔아 치워서 돈을 남겨…라고는 하지만 여기에도 고심이 필요




또한 선수들이 연습하는 것을 직접 관람할 수도 있다

### 데이터 교환!

자신이 열성을 기울여 만든 팀. 전작에서는 남이 키운 팀과 대전하기 위해서는 패스워드를 일일이 입력해주어야 했지만 DC에는 비주얼 메모리와 네트워크라는 매력 포인트가 있다. 이 두가지를 활용하면 전작에서는 즐길 수 없었던 것들도 현실화 되는 것이다.

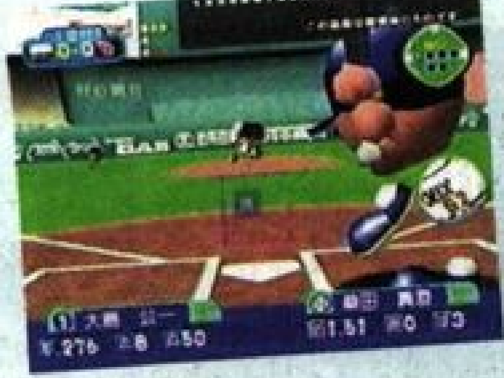



VMS에 팀을 저장해서 다른 사람의 팀과 대전을! 혹은 네트워크에서 리그전을 벌여볼 수도 있게 된다

## 프로야구 팀으로 놀자!

▶제작사 : 세가 ▶장르 : 스포츠 ▶발매일 : 여름 ▶가격 : 5,800엔

이 부분이 이 페이지의 '핵심 포인트'다. 잘 읽어 두자. '프로야구팀을 만들자'로 열심히 만든 팀과 선수들. 친구들과의



대부분의 야구게임과 비슷한 방식으로 공·수를 진행하는 야구 게임




❍'~만들자!'로 만들고 '~놀자'로 놀자



❍귀여운 캐릭터를 내 마음대로! 이거 바라던 사람 많을 텐데… 기쁘죠?

이번엔 이걸 옮기자

# 다이너마이트 형사 2

오락실에서 집으로 돌아오는 아버지의 뒤로 「다이너마이트 형사 2」가 따라오고 있다. 아버지는 잠자리에 드시고, 「다이너마이트 형사 2」는 DC GD가 되어 드림캐스트 속으로 들어간다. 나는 「다이너마이트 형사 2」가 DC에 이식된다는 얘기를 하고 싶었던 것이다.




| | |
|---|---|
| ▶제작사: 세가 | ▶장 르: 액션 |
| ▶발매일: 99년 5월 | ▶발매가: 미정 |

## 모델 2라고 못할 줄 알았냐

ST-V와 새턴으로 발매되었던 1편에 이어 작년 여름에 등장한 「다이너마이트 형사 2」. 이 게임은 모델 3가 게임센터를 휘젓고 있는 시점에서 뒤늦게 모델 2 기판으로 개발되어 적지 않은 혼란을 주었던 작품이기도 하다. 모델 3, 혹은 나오미 보드의 게임을 속속 이식시키고 있는 세가에서 아닌 밤중에 홍두깨 격으로 모델 2 기판 게임 「다이너마이트 형사 2」의 이식을 발표했다. 이젠 모델 2 게임도 DC 이식 사냥감에서 벗어날 수 없다.



형사 1에 이어서 형사 2도 집으로 귀가



자유도 높은 액션을 또 다시 만끽하자

### 원작보다 뛰어난 게임의 가능성도

DC는 모델 2 기판보다 월등하게 뛰어난 처리 능력을 가지고 있기 때문에 원작인 아케이드버전은 완벽히 이식될 것으로 보이며, 그래픽적인 면에서 원작보다 비약적으로 향상될 가능성도 있다. 게다가 DC용만의 오리지널 사항(VMS, 통신대전)도 포함될 가능성이 높다. 어쩌면 DC로 만나는 「다이너마이트 형사 2」는 아케이드 버전보다 훨씬 뛰어난 작품이 될 수도?



통신을 이용한 멀티 플레이가 가능할 수도



하위 기판에서 상위 하드웨어로의 호환… 그렇다면 그 게임들도 다시 한번 이식이?





DC하면 빠질 수 없는 것이 VMS

### 형사 2는 어떤 게임인가?

다이너 마이트 형사는 한마디로 헐리우드 블록 버스터나 슈퍼 히어로 영화의 한부분을 게임기로 옮겨 놓은 듯한 인상을 주는 작품이다. 전작에서 고층 빌딩을 점령하여 주인공을 괴롭히던 테러리스트 '울프 홍고'가 재등장, 주인공 브루노 형사를 다시 한번 바삐 움직이게 한다. 호화 여객선을 무대로 펼쳐지는 액션과 난투극. 그것이 「다이너마이트 형사 2」인 것이다.



이번엔 호화 여객선에서 시끄럽게 한바탕



다양한 커맨드와 액션은 다이너마이트 형사 시리즈의 매력



DC에도 SUN이 RISE한다

# 선라이즈 영웅담(가칭)

**어느 기종이고 하나는 등장하는 건담 등장 게임. DC에도 어김없이 찾아온다. 해가 뜨는 것이 당연하듯 DC로 발매되는 것도 당연한 일! … 이 부분은 너무 심각하게 읽지 말고 넘어가도록 하자. 자세한 내용은 본문에서 확인하도록!**



▶제작사: 선라이즈 인터랙티브 ▶장 르: 미정
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

## 리얼함의 미학이 이 게임에!

좋은 게임은 게이머의 입을 벌어지게 하고, 그렇지 못한 게임은 게임기 뚜껑을 벌어지게 한다(CD를 꺼내야 하니까). 여기에 본 게임을 보기도 전에 게이머의 입을 벌어지게 할만한 '섬세함'이 있다. 게임의 극히 일부, 각 머신의 모델링에 담긴 섬세함을 구경해 보자.







관절부를 비롯한 머신의 모델링이다. 관절이 꺾이는 안쪽의 파츠까지도 디자인되어 있다



피규어에서도 제대로 구현할 수 없었던 섬세한 관절의 움직임을 3D로 볼 수 있게 된다

### 선라이즈의 영웅들이 우루룻!

「선라이즈 영웅담(가칭)」에는 이제까지 선라이즈에서 제작한 애니메이션에 등장했던 50대에 달하는 로봇들이 등장한다. 공개된 「기동전사 건담」, 「장갑기병 보톰즈」, 「성전사 단바인」등에 출연하는 로봇과 오리지널 스토리에 등장하는 뉴 머신들을 소개한다



여기에 공개하는 로봇은 빙산의 일각에 지나지 않는다

### 기동전사 건담

#### RX-78-2



아무런 설명이 필요 없는 기체. 휘두르는 빔사벨이며, 빔라이플, 묘하게 안테나를 피해서 발사되는 두부(頭部)발칸에 이르기까지 너무도 친숙한 로봇. 마치 섬세하게 채색된 피규어와도 같은 모델링으로 게임화면에 등장하게 된다

### 장갑기병 보톰즈

#### 스코프 독 - ATM-09-ST



애니메이션의 내용보다도 그 특이한 생김새 덕분에 많은 이들의 머리 속에 남아 있는 보톰즈. 로봇이라기 보다는 전투병기라는 이미지를 더 강조한 원작의 이미지가 그대로 옮겨져 있다. 애니메이션의 주인공인 키리코가 탑승하는 머신이다

#### 스트라이크 독



보톰즈 진영에서는 '스코프 독'에 이어 '스트라이크 독'도 참전시킨다. 스코프 독이 병기의 분위기를 갖고 있다면 스트라이크 독은 다소 중장비 같은 느낌을 준다. 입실론이 탑승한다

### 가오가이거



국내 TV에서도 낯이 익은 용자왕 가오가이가도 참전한다. 역시 완벽한 모델링으로…

### 성전사 단바인

#### 드라무로



최초의 양산형 오라 배틀러. 일반 병사들도 탑승 가능하다. 이 오라 배틀러가 등장한다는 것은 주인공에 해당하는 아바인도 등장한다는 얘기?

### 오리지널 로봇

#### 플라잉 트루퍼



선라이즈 영웅담을 위해 제작된 오리지널 로봇. 다른 로봇이 각각의 스토리를 가지고 있는 것처럼 플라잉 트루퍼 역시 '기갑세기 클라우디아(가칭)'라는 작품에도 등장할 예정이다. 게임에만 슬며시 얼굴을 비추는 오리지널 로봇과는 격이 틀리다. '란지 아카쯔키'라는 소년이 탑승



#### 그랜드 트루퍼





역시 새롭게 등장하는 오리지널 기체. 플라잉 트루퍼에 이어 지상용 트루퍼 그랜드(이미 그라운드의 변형어인 듯). 그렇다면 육해공의 3박자를 이루기 위해선 마린 트루퍼…라는 기체도 등장하지 않을까? 파일럿은 '룬'이라는 여성

모터헤드 팬들도 잠시 주목

# 마리오넷 핸들러

마이크로 넷이라는 메이커를 알고 있는가? 새턴, PS로 몇종의 게임-양기종으로 선보인 GOTHA 시리즈와 최근의 SS 폴리곤 마작 게임 「마이 페어 레이디」등을 발매한 회사로, 솔직히 말해 주목받는 메이커와는 거리가 있다. 그 회사가 새롭게 새 하드웨어로 선보이는 게임. 마이크로 넷은 주목받는 메이커가 될 수 있을 것인가?



▶제작사: 마이크로 넷 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99 여름 ▶발매가: 미정

MARIONETTE HANDLER

## 인공지능만으로 이루어지는 대전

마리오넷 핸들러에는 총 6타입의 머신이 등장한다. 플레이어는 이 머신에 각종 성능을 부여하여 대전에 임하게 된다. 특이한 점은 직접 조작으로 머신을 통제하는 방식이 아니라는 점이다. 플레이어는 마리오넷의 파츠를 바꾸고 전투에 맞춰 최적화시키는 역할을 맡게 되는 것. 조작이 없다는 것은 섭섭한 일일까?




전투에 맞는 타입의 머신을 선택, 그리고 끊임없는 개조를 통해 최고의 인형(마리오넷)을 만들자




현재 마리오넷 커스터마이징 중



마이오넷 핸들러의 약자는 MH. MH! 그러고 보니 머신 디자인이 어쩐지 FSS 스타일

### 6가지 타입의 마리오넷

6가지의 기본 스펙 마리오넷을 입맛에 맞게 더더욱 강화시켜나가는 것. 그것이 마리오넷 핸들러의 할 일인 것이다. 기본적인 각 머신의 능력을 알아보자.

#### 타입 I 순발력 강화 타입

장갑을 최소화시키고 순발력을 증대시킨 타입의 머신. 치고 피하는 작전을 구사하고자 할 때 이 머신을 이용하자. 장갑이 적은 만큼 맷집이 떨어진다는 당연한 단점을 가지고 있다.




#### 타입 II 공격력 강화 타입

평균치보다 다소 공격력을 높이기 위해 설계된 타입이다. 순발력은 평균에 해당하는 타입 3보다 다소 떨어지지만 방어력과 공격력이 다소 앞선다.




#### 타입 III 평균 노멀 타입

공격 방어 순발력 모두가 평균치를 보여주는 타입의 머신이다. 평균 성능의 머신은 초보에게도 고수에게도 어울린다…. 이 머신을 보면 머리 속에 울리는 한 단어…쥬는?!




#### 타입 IV 기본 스펙 강화 타입

기본형이라 할 수 있는 타입3의 뒷면 장갑 방어력을 약간 떨어뜨린 대신 다른 부분의 성능을 약간씩 강화시킨 타입이다. 역시 FSS의 분위기를 물씬 풍긴다.




#### 타입 V 적재량 강화형

캐터필러 타입의 다리 파츠를 이용하여 적재량(무기와 장갑 등의…)을 비약적으로 증가시킨 타입. 당연히 환상적인 공격력과 방어력을! 스피드는 깜짝이….




#### 타입 VI 스피드 강화형

다리 파츠의 길이에서 느껴지듯 최고 속도를 중시해서 만든 타입. 순간적인 회피가 아닌 고속 이동 전투가 기대되는 타입.




DREAMCAST

그간 격조했습니다

# 머큐리어스 프리티



**작년 8월호에서 특보로 다룬 이후 감감 무소식. 오랜만에 찾아온 소식이라선지 무척 새롭고 반갑다. DC로 이식되어 등장하는 '머큐리어스 프리티'는 과연 어떤 느낌을 줄까라고 기대 하지 않을 수 없는데 기대만큼이나 시스템, 이벤트 면에서 크게 파워 업되었고 화면 그래픽은 신비로움의 빛까지 발산하고 있다.**

▶제작사: NEC 인터채널 ▶장 르: 육성 시뮬레이션
▶발매일: 99년 여름 예정 ▶발매가: 미정

## 4단계로 진화하는 '호문크루스'



타입에 따라 목소리를 맡는 성우가 바뀐다

이 게임의 목적은 전에도 잠깐 언급한 대로 젊은 연금술사가 스승으로부터 떠맡게 된 '호문크루스'라 불리는 인공생명체를 육성시켜 나가는 것이다. 배양기 안에서 점점 성장해 가는 호문크루스는 시간의 경과에 따라 4단계의 형태로 변화하게 된다. 그 4단계로 변해 가는 과정 중에서도 3단계부터는 패러미터에 따라 지적 타입과 야성적 타입으로 모습이 바뀌게 된다. 게다가 배양기 안의 호문크루스는 플레이어와 대화도 가능하다고 하니 어찌 놀라지 않을 수 있는가? 호문크루스의 대화 수준은 플레이어의 머리를 따라간다는 사실을 명심하고 똑똑하게 키워보자.



배양기 안에 있을 수 밖에 없는 가련한 호문크루스

### 후훗! 똑같이 나올 줄 알았나?

### 타입에 따라 성우가 바뀐다!

윈도용에서는 한 성우가 호문크루스의 목소리를 담당하고 있었지만 DC용에서는 타입에 따라 성우도 바뀐다고 한다. 과연 어떠한 차이를 보여줄까?



가령 이와 같은 여왕풍의 목소리는 여왕에 어울리게…

### 버추어 크리스탈을 사용한 새로운 경험의 세계

호문크루스는 배양기 안에서 밖으로 나올 수는 없지만 '버추어 크리스탈'이라 불리우는 마법석을 사용해 바깥 세상과 거의 같은 다양한 경험을 할 수 있다. 이 체험을 통해서 호문크루스는 새로운 지식을 배우기도 하고 능력을 성장시키기도 한다. 그리고 머지 않아 호문크루스는 배양기에서 뛰쳐나와 진짜 바깥세상을 경험하게 되는데…. 성장한 호문크루스는 인간으로서의 생활뿐만이 아니라 신에 가까운 존재로 살아갈 가능성도 있다.





이 친구의 주인은 과감한 분일 듯



어! 당연하지만…깨끗…깔끔!



원작보다 훨씬 다양한 가상 체험이 가능하다



THE FLY- 호문크루스 버전

DREAMCAST

이것이야말로 사나이의 로맨스!

# 겟 배스

**배스 낚시의 맛과 박력을 가정에서도 맛볼 수 있도록 마지막 조정을 가하고 있는 세가 AM 1연의 겟 배스. DC용 겟배스에는 모두 3가지 모드가 준비되어 있으며 아케이드에서도 호평을 받았던 낚시 컨트롤러도 함께 발매된다. 컨트롤러까지 구입한다면 짧은 시간에 높은 긴장감을 느낄 수 있을 것이다.**



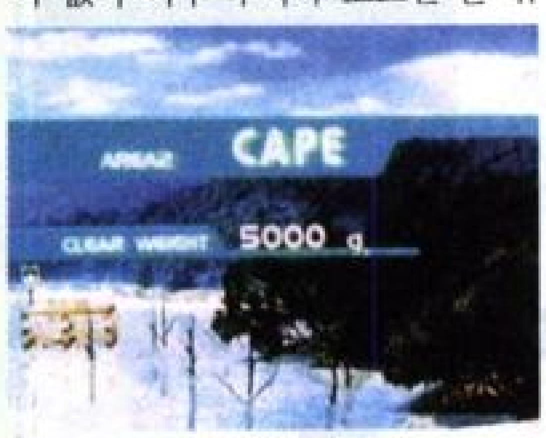

▶제작사: 세가 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 4월 1일 ▶발매가: 낚시 컨트롤러 동봉 9,800엔(소프트 5,800엔)

## 진동으로 맛보는 리얼한 손 맛!!


이것이 낚시 컨트롤러. 푸루푸루 팩을 꽂아서 진동을 느낄 수 있다

### 먼저 에리어를 선택

게임을 시작해서 처음에 할 일은 3개의 에리어(LOGGE, INLET, CAPE) 중에서 하나를 선택하는 것이다. 각 에리어에는 크리어 웨이트가 정해져 있으며, 낚아 올린 배스가 그 중량을 초과하면 다음 에리어로 넘어가게 된다. 에리어를 선택했다면 시간대와 낚시터의 기상상태, 그리고 수온을 고려하여 루어(가짜 미끼)를 골라야 한다. 이 루어를 어떤 것으로 선택하는가에 따라서 승패의 50%가 좌우된다. 생각 없이 아무 루어나 고르면 곧 낚시 계의 폐인이 되어 버린다. 이들 루어는 형태와 움직임이 제각각 틀리다.



에리어 선택



심각하게 생긴 루어

### 던지고 낚아채기

자 이제 고독한 싸움이 시작된다. 낚시를 던졌다면 로드 액션으로 루어의 움직임을 조정하면서 릴을 말아 올리면 미끼에 흥미를 느낀 배스가 덥석 물게 된다. 그리고 전투 돌입!

하지만 릴을 말아 올리거나 배스가 빠져 나가기 위해 요동을 치면 라인에 하중이 걸린다. 한계에 도달하면 라인은 끊어지니 항상 화면 오른쪽에 있는 라인 텐션(LINE TENSION)에 주의를 기울이며 살며시 릴을 말아야 한다.



루어를 살아 있듯이 보이도록 릴을 잘 조정해야 한다



대형 배스가 걸리면 타임 보너스를 얻는다



초대형 배스가 걸리면 라인에 걸리는 하중은 엄청나다

### 건져 올리기

전투에서 승리하여 배스가 흐느적거리고 있다면 플레이어가 마지막으로 해야 할 일은 전리품을 건져 올리는 것이다. 화면 왼쪽 위에 표시된 LINE OUT에서 낚시대에서 풀린 라인의 양을 확인하며 릴을 말아 올리자. 그리고 제한 시간 이내에 LINE OUT이 0이 되면 배스를 건져 올릴 수 있으며 낚아 올린 배스의 중량이 표시된다. 또 배스의 크기에 따라서 낚아 올릴 때의 그래픽도 변화한다.



실패. 도망치는 월척은 왠지 더 커 보인다



전리품을 얻으려는 순간, 실망이 번쩍 번쩍 뛰는 순간이다



5Kg에 가까운 월척을 낚았다!

오프닝 데모



# COMING SOON!!

## 어드벤처

■잘레코 ■99년 여름 ■미정

### 캐리어



잘레코는 어떤 게임이 히트하면 그와 비슷한 게임을 만들어 내는데 있어 천부적인 재능을 가진 메이커. SFC용 '러싱 비트'를 시작으로 최근의 'VJ'라는 게임까지…. 2등은 아무도 기억해 주지 않지만 유독 잘레코는 기억에 남는다.

■펄스 인터랙티브 ■99년 ■미정

### 언더커버 -AD2025 KEI-



펄스에서 만드는 미래 배경 어드벤처(다소 상투적이지만…). 그래픽과 음악, 그리고 연출력에 있어 베스트급으로 지명받는 이들이 옹기종기 모여 제작중인 게임이다. 불살(不殺)의 의지(이것은 플레이어 마음)를 불태우는 미녀 형사 케이의 활약상을 담은 게임이다.

■아틀러스 ■99년 예정 ■미정

### 마검 X



TGS에 공개된 프로모션 비디오에 담긴 마검 X는 상당한 퀄리티를 가진 액션 어드벤처였다. 게임 스타일은 왠지 PC용 '퀘이크'와 비슷하지만 적들의 모션이 상당히 부드럽다는 것이 특징. 개발중의 화면보다 훨씬 향상된 본 게임을 기대해 본다.

■메비우스 ■4월 22일 ■6,800엔

### 웹 미스터리




통상적인 실사 수사물 어드벤처와 WWW(월드 와이드 웹) 검색의 재미를 게임 하나로 융합시켰다. 원래는 실제로 인터넷에 접속 게임을 진행하는 방식을 채택하려 했으나 중도에 가상 웹공간으로 방향을 수정했다. 게임에 등장하는 웹사이트는 수백개에 달한다.

■코에이 ■99년 여름 ■ 6,800엔

### 7개의 비관 -전율의 미소-



'페어콘 시스템(지난호 참조)'이라는 새로운 시도가 게임 속에 적절히 녹아든다면 상당한 성공작이 될 것임에 틀림없다. 만약 실패한다해도 코에이는 삼국지라는 믿는 도끼가 있으니…. 2인용 어드벤처의 세계를 위해 열심히 CO-PLAYER 수집에 나서자.

■데이터이스트 ■미정 ■6,800 엔

### 소생



날벼락 같은 소식을 이 한 컷의 화면과 몇 줄의 글로 전한다. 새턴으로 발표될 거라고 믿었던 트램 제거 어드벤처 '소생…'이 얼마 전 대응 플랫폼을 발표했다. 과연 어느 기종으로 발매될까…? 라고 묻지 말자 이 페이지는…. 어쨌든 '통곡 그리고…' 만큼만 재미있어다오.

■각천서점/ESP ■99 여름 ■미정

### 기동전함 나데시코(가칭)



새턴용 'The blank of three year'에 이어 또 하나의 나데시코가 세가 게임기에 등장한다. 이번엔 어드벤처 게임으로 찾아온다. 애니메이션의 제작 멤버들이 대거 투입되어 제작중에 있다고 하니, 높은 수준의 그림을 볼 수 있는 것만은 확실하다.

## RPG

■세가 ■6월 10일 ■5,800 엔

### 클라이맥스 랜더즈



클라이맥스가 이제까지 만든 게임의 주인공들과 새 주인공 소드가 등장하는 RPG. 조그만 조각(피스)들이 만나 하나의 세계를 이루고 있는 점이 특이하다. 다양한 비주얼 메모리 대응 게임들도 관심 거리가 될 것이다. RPG 게임이 드문 DC에 있어 오아시스가 될 듯.

■세가 ■6월 예정 ■5,800엔

### 초발명보이 카니판 -폭주로봇의 비밀-

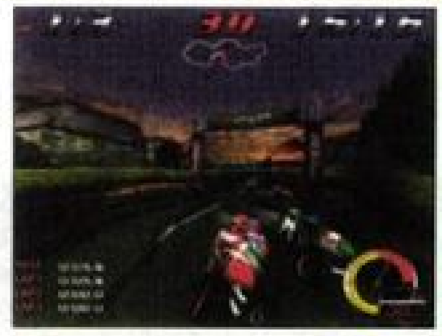


애니메이션, 비주얼 메모리 게임 그리고 드림캐스트 본체를 연동시켜 기획하고 있는 색다른 시도가 눈에 띄는 타이틀이다. 게임(초발명보이 카니판 놀이 키트 DCDC:2,980엔)이 들어 있는 비주얼 메모리는 4월 22일 발매예정이다.

## 시뮬레이션

■이미지니어 ■4월 29일 ■5,800엔

### 레드라인 레이서



PC용으로 발매된 레드라인 레이서는 3D 비디오카드의 벤치마킹용으로 자주 사용되는 게임이었다(재미는 보장 못하지만). 이미지니어는 계속해서 PC용 3D 게임을 이식하고 있는데, 아마도 국내 PC 사용자와 DC 사용자간의 논쟁을 만들기 위한 것인 듯하다.

■반다이 ■6월 예정 ■6,800엔

### 기동전사 건담 외전 -콜로니가 떨어진 땅에서-

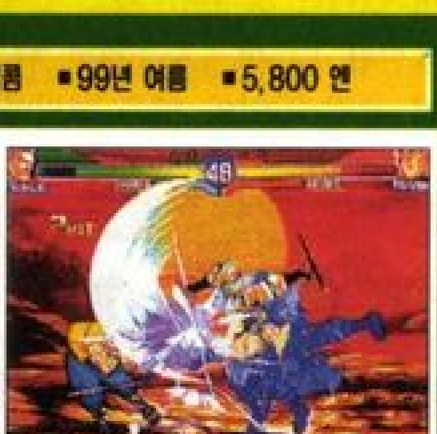


너무도 리얼한 설정 때문에 좀 두려운 작품. 머신의 모델링이 리얼한 것까지는 누구도 뭐라호 할 사람이 없으나, 등장 캐릭터들이 너무나 현실적이어서 덜컥! 겁이 난다. PS로 등장했던 뒤로부터 꼽는 명작…을 떠올리게 하는 게임.

## 격투 액션

■캡콤 ■99년 여름 ■5,800 엔

### 스트리트 파이터 제로 3



DC와 SS로 동시에 발매되는 '스트리트 파이터 제로 3'는 PS용에 비해 높은 완성도를 가지고 태어날 것이 기대되는 작품이다. '이즘 시스템이'라는 성격 부여 시스템이 새롭게 추가된 것으로 캐릭터들의 응용도가 차별화되는 것이 특징적이다.

## 슈팅

■이미지니어 ■6월 ■미정

### 생체병기 엑스펜더블



이미지니어에서 선보이는 슈팅 게임. 인류는 미지의 생물에게 점령당한 콜로니를 되찾기 위해 생체 병기 엑스펜더블을 콜로니에 투입한다. 플레이어는 엑스펜더블을 조작 다양한 무기로… 둥둥착착~! 다양한 미션이 마련되어 슈팅게임의 단조로움을 피하려 하고 있다

■팬더 소프트웨어 ■99년 봄 ■미정

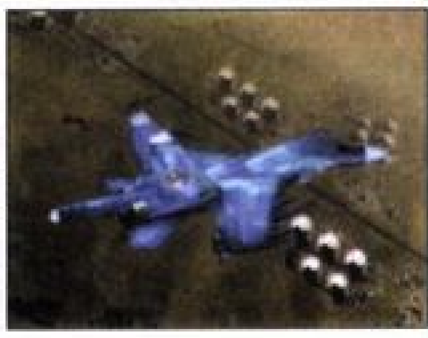
### 창강의 기병 -스페이스 그리폰-



리메이크 작품이라는 것은 원작과 얼마나 변했는가에 따라 평가받는다고 해도 과언이 아니다. 게임의 뼈대인 스토리 라인을 제외하고 모든 것이 다시 만들어지고 있는 이 게임은 과연 어떤 평가를 받을 것인가? 네트워크를 지원하는 슈팅 게임.

■코나미 ■99년 예정 ■미정

### 에어포스 델타(가칭)



코나미의 3D 플라이트 슈팅 게임. 아직 정식 타이틀명은 정해지지 않았지만, 에어포스 델타라는 가칭으로 불리우고 있다. 수년만에 플라이트 슈팅게임으로 복귀하는 코나미. 아케이드를 제패한(물론 장르는 음악 게임이었지만) 코나미의 파워가 DC로도 들이닥칠까?

## 스포츠

■토미 ■7월 예정 ■미정

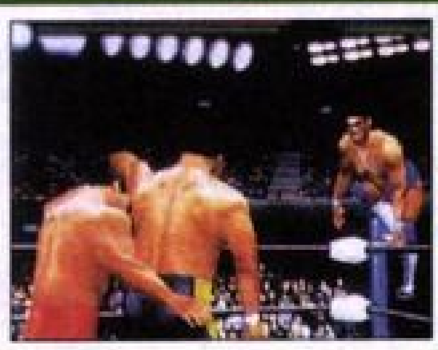
### 투혼 열전 4



왜 PS를 구입했는가? 라는 질문에 이 레슬링 게임이 좋아서 라고 답하는 이들도 있다(반발하지 말자. 개인의 의견도 존중해야하는 법). 3에 이은 4는 엄청나게 발전한 그래픽으로 DC에서 발매된다. 일본은 아직도 레슬링이 인기인가….

■세가 ■6월 초 ■5,800엔

### 자이언트 그램



이미 타계한 '자이언트 바바'를 게임의 이미지 캐릭터로 내세우고 있는 세가 진영의 프로레슬링 게임. 아케이드용 나오미로도 발매되지만 우리나라 유저들은 게임센터에서 찾아보기 힘들 터. 즐기고 싶다면 DC용으로 즐기도록 하자. '전 일본 프로레스'의 후속작.

■웹 시스템 ■99년 ■미정

### 쿨 보더스 DC(가칭)



직접 보드에 발을 걸치지 않고도 스노우 보드의 즐거움을 만끽할 수 있게 해주는 스노우 보딩 게임. 그중에서도 평판이 높은 쿨 보더스의 최신작이 DC로 등장한다. 보통사람들에게는 절대로 불가능한 마구마구 곡예 스노우 보딩을 DC로 체험하자.

## 육성 시뮬레이션

■세가 ■99년 가을 ■미정

### J리그 프로축구 클럽을 만들자



프로모션 테이프에 실린 이 게임의 영상은 한마디로 '놀라움'이었다. 독자들과 함께 볼 수 없음이 안타까울 정도로…. 이제까지 본 축구 게임 중에 이만큼 훌륭한 모션 캡쳐를 사용한 게임은 없었다고 감히 단언한다. 한가지 문제는 실시간 조작이 아니라는 점…이지만.

■허드슨 ■7월 예정 ■미정

### 슈퍼 프로듀서 -대박을 향해-



프로듀서가 된 플레이어는 아무 것도 아닌 스타의 싹을 찾아내서 빅스타를 만드는 작업에 돌입한다. 재미있는 것은 데뷔시키는 무대가 게임기 속이 아닌 네트워크상의 공간이라는 점. 내가 키운 스타를 남들에게도 인정받는 최고 인기인으로 만들어 보자. 대박을 향해!

■비버리움 ■6월 24일 ■6,800엔

### 시맨(SEA MAN)



실로 흉칙하기 그지없는 생물을…. 그것도 마이크 디바이스를 이용해서 대화를 나누며 육성시킨다는 설정. 게임에는 인면어를 비롯 인면초 등등이 등장한다. 저런 생물이 '아빠, 저를 좀 예뻐해 주세요~'라고 말을 걸어오면… 이것은 고민!

■세가 ■7월 예정 ■5,800엔

### 아키하바라 전뇌구미 파타Pies



잡지연재 만화에서 애니메이션으로, 애니메이션에서 게임으로 발전되는 당연한 단계를 밟아 개발중인 '아키하바라~'. 전구처럼 생긴 마스코트 '파타피'를 육성하는 게임. 파타피는 풍부한 표정과 행동을 가지고 있어, 뜻밖의 인기를 낳고 있는 귀염둥이 캐릭터다.

## ETC

■랜덤 하우스 ■4월 15일 ■2,800엔

### 모리타의 최강 리버스



일본식 장기인 '모리타의 최강장기'와 같은 날 발매되는 염가의 소프트. 게임방식은 상대편의 말을 뒤집는 오셀로 게임과 완전히 같다. 특이한 점은 비주얼 메모리에 플레이 방식이 기록되며 컴퓨터의 AI가 점점 발전한다는 것인데…. 구입하고 싶은 충동이 일어나는가?

■세가 ■99년 여름 ■미정

### 모여라! 구루구루 온천



온천으로 휴가여행을 와서 가벼운 게임을 즐기며 모르는 사람들과도 교류를 나누는 분위기. 그 분위기를 그대로 네트워크 상에 옮겨 놓은 게임이다. 상대방과의 커뮤니케이션을 위한 각종 시스템(단축 키보드, 명함 에디트) 등이 눈길을 끈다. 서버 직접 접속식이면 그림의 떡.

누구든 소년을 버릴 때가 온다

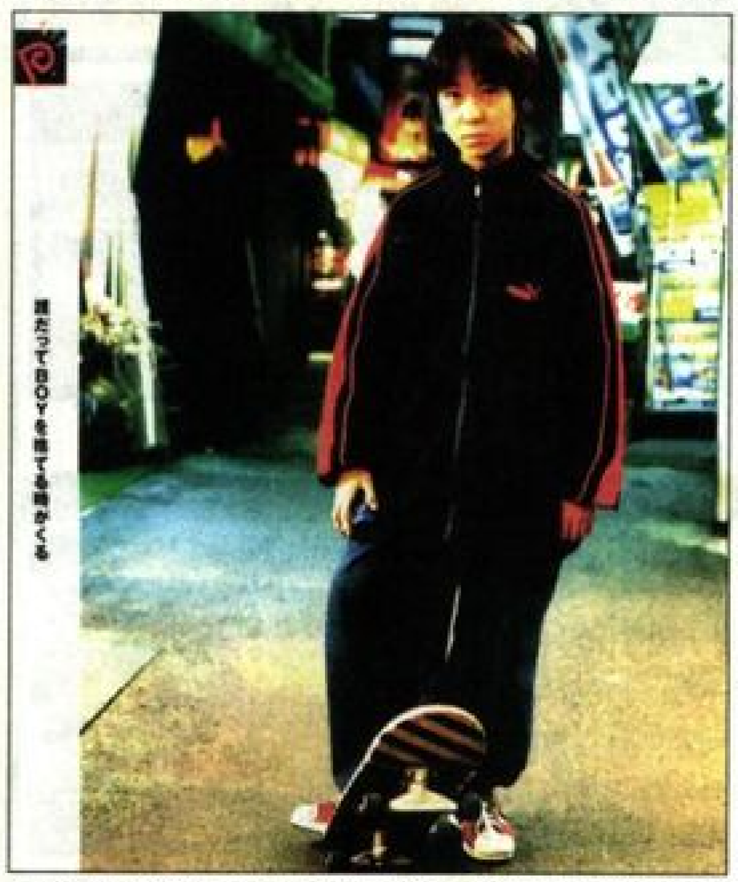
# 네오지오 포켓 컬러가 다가온다!!

**네오지오의 휴대용 게임기 네오지오 포켓. 흑백 버전이 발매된 것이 불과 몇 개월 전의 일인데 엄청난 속도로 컬러 버전이 발매되었다. 휴대용 게임기 시장을 거의 독점하다시피 하고 있는 닌텐도의 아성에 정면으로 도전장을 내민 SNK의 야심작! 이런 상투적인 문구만으로 SNK의 작은 거인 '네오지오 포켓 컬러'를 설명하기에는 아무래도 무리가 따를 듯하다. 뭔가 어떻게 두드러진 게임기인지를 조목조목 짚어가면서 살펴보자.**




## 누구든지 소년을 버릴 때가 온다!

'누구든 소년을 버릴 때가 온다', '나는 소년이 아니다' 이 두 가지가 새롭게 등장한 하드웨어 '네오지오 포켓 컬러'의 주된 광고 카피 문구이다. 문구 중에 등장하는 '소년(BOY)'은 이미 휴대용 게임기 시장에서 독보적인 위치를 점하고 있는 닌텐도의 게임보이를 의미한다. 즉 나는 '소년이 아니다(I'm not boy)'라는 카피 문구에는 '내가 가지고 있는 것은 게임보이가 아니라 네오지오 포켓 컬러다'라는 말을, 또한 '누구든 소년을 버릴 때가 온다'라는 문구에는 '이제 게임보이에서 손을 떼고, 네오지오 컬러 포켓으로 게임을 즐길 때가 왔다'라는 긴 말이 압축되어 있는 것이다. 이제까지 1등의 자리를 고수하고 있는 '게임보이'를 '버려라'라고 말할 수 있는 SNK의 자신감. 그 자신감의 이유를 살펴보자.



'누구든지 소년을 버릴 때가 온다'라는 닌텐도를 향한 정면도전 광고 문구가 눈에 띈다

### 소년을 버리게 할 하드웨어는?

누구라도 알고 있듯이 네오지오 포켓 컬러의 경쟁 상대는 먼저 시장에 보급되기 시작한 '게임보이 컬러'이다. 먼저 발매되었던 흑백 버전의 매상이 그런 대로 오르기 시작할 무렵 뒤통수를 얻어맞은 SNK는 황급히 컬러 버전을 출시, 자신들의 하드웨어가 나오자마자 사장될 원인을 제공한 닌텐도에게 회심의 일격을 준비하고 있는 것이다. SNK의 카운터 펀치 네오지오 포켓 컬러의 사양과 게임보이 컬러의 사양을 비교해보자.




소년에게 정면으로 도전하는 네오·포켓 컬러

**GB컬러 & 네오지오 포켓 컬러 스펙 비교**

| 기기명 | GB 컬러 | 네오지오 포켓 컬러 |
|---|---|---|
| CPU | 8비트 | 16비트 |
| 동시 발색수 | 56색 | 146 색 |
| 사이즈 (가로×세로×높이(mm)) | 77.6×127.6×25.3 | 130×80×30.5 |
| 중량 | 약 138g | 약 145g |
| 사용전원 및 유지시간 | A3형×2, 약 20시간 | A3형×2, 약 40시간 |
| 본체 컬러 종류 | 적, 황, 청, 투명, 보라, 투명 보라색(6종) | 플랫티너 실버, 플랫티너 블루, 카본 블랙, 네이비 블루, 스톤 블루, 크리스탈 화이트 (6종) |
| 내장 소프트 | 없음 | 세계시계, 알람 기능, 별점, 캘린더 |
| 판매가 | 8,900엔 | 8,900엔 |
| 주변기기 | 배터리 팩, AC 아답터, 포켓 카메라, 포켓 프린터 등 | AC 아답터, 무선 유니트 등 |




이 녀석이 소년

## 네오・컬러는 어디서나 기지국 - 무선 유니트

네오지오 포켓의 플레이 영역을 대폭 넓힐 수 있는 새로운 타입의 주변기기 "무선 유니트"가 등장한다. 네오지오 포켓 전용 무선 유니트를 장착하면 전파를 이용하여 여러 명이 동시에 참가할 수 있는 게임을 즐길 수 있다. 무선 유니트의 가격은 2,980엔으로 비교적 저렴하지만 대응 소프트에서만 즐길 수 있다는 점은 단점으로 보인다.

이 유니트의 특징은 전방위성. 그래서 전파가 미치는 범위 내라면 서로 뒤를 돌아보고 플레이를 하거나 각종 차량 안에서도 편안한 자세를 유지하며 플레이할 수 있다는 점이다. 그와는 다르게, 게임보이도 무선 통신 기능을 갖고 있지만 기체간에 각도가 맞지 않으면 데이터 교환이 쉽지 않다.


등돌리고도 송수신 가능


기차 내에서도 즐길 수 있다



진보된 주변기기, 무선 유니트

## DC와의 연계성

SNK는「더 킹 오브 파이터즈 - 드림 매치 1999 -」를 DC용 첫 작품으로 5월에 발매할 예정이다. DC용 KOF에서는 애니메이션 무비를 채용하여 다른 게임기의 KOF와 차별을 둔다고 한다. 중요한 것이 이것이 아니라 바로 이 DC용 소프트로 네오지오 포켓과 서로 데이터를 주고받을 수 있다는 점이다. 네오지오 포켓에서 DC로 연계할 수 있는 소프트는「킹 오브 파이터즈 R-2」로, 서로의 필요에 의해(세가는 휴대용 게임기 시장의 간접적 개척, SNK는 휴대용 게임기 시장과 소프트웨어 시장에 전념을 할 수 있다는 점) 각기 다른 회사의 게임기가 서로 연결될 수 있다는 점은 성공 여부에 따라 큰 시너지 효과를 발휘하게 될 것이다.


별도의 커넥터를 이용하면 DC와 네오・포켓이 합체


DC용 킹오파는 99년 5월에 나온다

# 앞으로 나올 소프트

### 네오지오 컵 98 플러스

▶스포츠 ▶SNK ▶4월 15일 발매 ▶3,200엔


양말 등의 아이템을 장착(?)하면 능력치가 변한다

CPU와 대전하는 1인 플레이와 통신 케이블을 이용하여 2P 플레이가 가능한 네오지오 포켓 용 축구 게임. 단순한 축구 게임에 멈추지 않고 아이템을 얻거나 팀을 육성하는 RPG 감각을 즐길 수 있는 게임 모드도 들어 있다.

### 크러시 롤러

▶액션 ▶ADK ▶4월 15일 발매 ▶3,200엔



간단한 게임 크러시 롤러

1981년 오락실에 등장했던 동명의 게임을 리메이크한 작품으로 적 캐릭터에게 잡히지 않기 위해 도로를 부수는 것이 게임의 목적이다. 버튼을 사용할 필요없이 레버만으로 게임이 진행되기 때문에 누구라도 쉽게 즐길 수 있는 게임이다.

### 다이브 얼럿(DIVE ALERT)

▶S・RPG ▶사크노스 ▶4월 29일 발매 ▶3,800엔


이 녀석이 네비게이터

「다이브 얼럿」은 소나 화면에서 적을 탐색하여 침몰시키고 전리품(적함의 파츠)을 얻는 게임으로 자신의 위치가 알려지면 모든 적에게서 공격을 받는다. 그렇기 때문에 잠행과 부상을 반복하거나 엔진을 정지시키면서 자신의 위치를 숨기고 어뢰를 발사하여 상대의 잠수함을 격침시키는 게임이다.

이 게임은 남자가 주인공이 되는 '반 편'과 여자가 주인공이 되는 '레베카 편'으로 나뉘어져 있다. 반 편은 네비게이터가 여자형으로 본격적인 잠수함이 많은 것이 특징이며, 레베카 편은 네비게이터가 남자형으로 귀여운 형태의 잠수함이 많다. 무선 유니트에 대응하기 때문에 다수가 한꺼번에 참가할 수 있다.

### 바이오 모터 유니트론

▶RPG ▶몽공방 ▶4월 15일 발매 ▶3,200엔


미소녀 캐릭터도 등장한다

싸우고, 개조하여 보다 강력한 유니트론을 만드는 RPG 게임으로, 개조를 전공으로 하는 엔지니어가 주인공을 도와준다. 주인공은 인간형 로봇 '유니트론'에 탑승하여 모험을 진행해야 한다.

### 사무라이 스피릿츠! 2

▶대전격투 ▶SNK ▶4월 22일 발매 ▶3,800엔


전작과는 달리 컬러링된 사무라이 스피릿츠! 2

원조 칼부림 게임 사무라이 스피릿츠의 두 번째 네오지오 포켓판으로 아수라, 샤르롯트 등의 캐릭터가 추가된다. 마음에 들어하는 캐릭터를 계속 사용하면 사용할 수록 능력이 상승하는 시스템을 채용하였으며, 준비된 각종 모드를 클리어하면 특징있는 그래픽 카드를 얻을 수 있다.

### 메탈 슬러그 퍼스트 미션

▶액션 ▶SNK ▶5월 발매 예정 ▶3,800엔



메탈 슬러그 1ST MISSION

액션 게임의 대명사 메탈 슬러그가 네오지오 포켓으로 등장한다. 플레이어의 무기는 아이템에 따라서 변화하고 클리어 후에는 플레이어의 게임 내용을 평가하여 계급을 올려준다.

# 새턴人



천년펭귄이 뚜비 인형을 주워왔다. 억지로 빼앗았다.
뒤에 지퍼가 달려 있었다. 무악가 생각난다.
누가 더 귀여울 자…

-뒤에 계속-

**한마디!**

제발 이름을 정확하게 기입하고 사연을 적는 습관을 들입시다. 이름과 주소가 제대로 적혀있지 않은 사연은 나중에 파워 점수를 집계할 때 점수가 누락되는 청천벽력 사태가 벌어집니다. 실어드리는 것은 어렵지 않습니다만, 나중에 울지 마시길 바랍니다. 그 본보기로 이번호에는 이름이 기입되어 있지 않은 이들의 사연이 하나도 없습니다. 냉정하지만 어쩔 수 없는 것입니다. 날 원망하지 말아주시고… 마지막으로 하나 더! 뚜비 이야기는 새턴人 마지막 페이지까지 이어진다는 점.

가지님의 말씀을 무시하는 바람에 지금 무지무지하게 후회하고 있습니다. 왜냐하면 2년 반 동안 함께 동고동락한 새턴을 처분했기 때문이죠. 팔았을 당시에 내가 할만큼 하고 판다는 생각을 했는데 후회막심입니다(D&D컬렉션을 하고 싶어! 프렌즈 하고 싶어! 도키메키 VOL. 3 하고 싶어. T_T)제가 이 엽서를 보내는 목적은 이제 새턴을 지금이나마 처분하는 독자들에게 이 말을 전해주기 위해서입니다. 「새턴을 팔지 마라. 아직 때가 아니다. 새턴은 아직 죽지 않았다. 팔면 내 꼴이 된다」는 것을…. 그나마 지금은 아케이드 게임 「소울 칼리버」 덕분에 허전한 마음을 달래고 있지만 역부족입니다. 가지님께 부탁드립니다. 새턴을 처분하려고 하는 불쌍한 양들에게 구제 좀 부탁드립니다.

*PS. 요즘 따라 새턴공략이 없는데 꼭 실어 주세요(특히 제가 말한 3가지 게임만은 반드시…. 저는 원래 스토리를 중시하는 타입이라서 직접하지는 못해도 스토리를 읽는 것만으로도 충분히 만족합니다). 그리고 제가 새턴이 없다해도 전 새턴人의 동반자입니다. 새턴이 없다고 해서 새턴人이 아니라는 법이 없으니까 말이에요.*

**그러니까 요컨데 그거군요. 새턴을 팔면 저주를 받는다…. 더불어 제 말을 듣지 않으면 후회를 한다… 뭐 그런 거죠? 여러분! 저런 모습이 되려면 파세요. 우리는 저 이춘근 소년을 보며 웃어봅시다. 하핫~**
**새턴공략 들어 있습니다. 열심히 보기만 하시길 바랍니다. 새턴이 없어도 새턴人의 동반자라… 물론입니다. 점수도 주지…책에 이름도 나오지…아부쟁이….**

**놀라운 소식일지 아닐지 이제 새턴에 신작을 바란다는 것은 무리입니다. 이럴 때 불끈! 하고 국내 제작업체가 수많은 게임을 새턴으로 개발해준다…는 스토리는 어떻습니까? 그러면 차암 좋을 텐데…. 틈새 시장을 공략하는 겁니다. 틈새를. 비비적 비비적 비비고 들어가는 겁니다. 비빔밥처럼….**





안녕하세요? 전 예일여고에 입학할 신입생 성민지입니다. 고등학생이라… 좀 어색한 것도 같고~ 하하하… -_-;. 설날 잘 보내셨어요? 가지님은 무척 바쁘셨을 것 같아요('기자'란 직업 무척 힘들잖아요). 14일날 초콜릿 많이 받으셨나요? …저도 초콜릿을 보내드리고 싶지만 사정상(?) 보내드리지 못해서 죄송해요. 요새 하도 집에만 있어서… 아! 가게에도 나가는군요! 저희 부모님께서 게임장을 하시거든요. 그나저나 고등학생이 되는 것, 좀 두렵기도 하지만 열심히 잘 지내야 하겠죠? 그런데 고등학교 선배님들 많이 무서울까요? 중학교 때는 선생님들이 너무너무 좋으셨는데… 걱정이 되요. 앗. 시간이…? 하하하- 그럼 가지님 항상 건강하시구요. 다음에 또 쓰겠습니다. 안녕히 계세요.

**자! 모두들 이 사연을 보면서 이상한 점을 느끼지 못했습니까? 아하! 바로 그렇습니다. 이 사연이 도착한 것은 지난달 24일. 그날은 이미 새턴人의 원고가 마감되고 난 시기였던 것입니다. 어째서 우편물이 그렇게 늦게 도착한 것일까요? 그건! 아무도 모릅니다. 덕분에 그림까지 끼워져 있던 성민지 여고생의 사연은 자연스럽게 아웃되어 버리고 만 것입니다. 지난달 제가 새턴人의 마지막 부분에 '마감: 20일'이라고 적어 놓은 것을 못 보셨단 말입니까? 좋은 사연을 보내는 것도 좋고, 멋진 그림을 보내는 것도 좋지만 가장 중요한 것은 마감을 제대로 지키는 것입니다. 여러분의 재미있는 사연을 하나라도 더 읽어보고 싶을 수 있도록 마감일을 지켜주는 노력을 보입시다(마감은 20일까지 입니다).**
**덕분에 고등학교 입학에 대한 기대와 두려움의 사연이… 지금은 다소 빛이 바랬을지도 모르겠군요. 한달이 지난 지금쯤이면 화장실에 갈 때는 어느 쪽 벽에 붙어야 빨리 갈 수 있는지도 머리 속에 착착 정리되어 있겠네요. 민지 여고생이 고등학교 생활에는 잘 적응하고 있나 궁금하네요. 무서운 언니가 있다면…어떻게 해야하는지 제가 되려 묻고 싶군요. 저는 홀아비 냄새가 그득한 남자고등학교를 졸업한 터라서…. 만약 저희 학교에 무서운 여선배가 있었다면 교감 선생님이 여선배를 퇴학시켰을 겁니다. 원래 남자학교에 여자는 못 다니거든요.**

안녕하세요. 가지님 저는 새턴人에 난생 처음으로 글을 띄우는 열혈 울트라 캡숑 독자 유형옥이라고 합니다. 이렇게 가지님께 글을 올린 이유는 바로 제가 요즘 말로만 듣던 그 게임 불감증에 시달려서입니다. 몇 일전만 하더라도 게임에 사죽을 못써 하루에 4시간 이상은 꼭 게임을 해야했던 저에게 어느날 갑자기 찾아온 게임불감증! 저에게 있어서 사막의 오아시스와 같던 새턴이 이제 꼴도 보기 싫은 존재가 되어가고 있어요. 불감증을 치료하기 위해 주위에서 추천해 주시는 게임을 해보기도 하고 또 보기도 해 보았지만, 치료되기는커녕 점점 악화 되어가는 느낌입니다. 그래서 말인데요. 제게 게임과 인생의 선배로서 이 게임불감증을 이겨낼 수 있는 좋은 방법 좀 가르쳐 주세요.

**이상한 수식어구를 좋아하는 독자 소년이군요. 불감증이라… 이거 별로 좋은 표현 아니군요. 마치 '결혼 10년 된 김XX씨는…' 뭐 이렇게 시작하는 스포츠 신문 의학상담 코너를 보는 듯해서…. 해결책은 여러 가지가 있지만, 제가 추천하는 것은 바로 그 방법입니다. 아침마다 신문에 한 장씩 끼어오는**

붉은 빛 종이에 바로 그 해결책이 써있더군요.
잠시 그 종이의 문구를 인용해 보도록 하죠.

**제게도 밝은 게임인생이 돌아왔습니다**

-김영식(가명)학생-

"처음엔 하루 이틀 정도 가는 가벼운 증세인 줄 알았습니다. 그러나 일주일이 가고 한달이 다 지나가도록 도무지 흥미를 느낄 수가 없더군요. 결국 몇 개월이 흐르고 '이제 모든 것이 끝장이다' 라는 생각을 하고 포기하려던 순간 이종 사촌 누나에게서 제품을 권유받았습니다. '뭐, 효과가 있겠나…' 라고는 생각했지만, 다운된 게임기 패드 리셋 한번 해보는 셈치고 사용을 시작했습니다. 그랬더니 놀랍게도 제품을 사용한지 하루만에!! 정말 몇 달만에 느껴보는 즐거움이었습니다(이하 생략)"

이런 문구도 들어있군요. '게임이 재미없어지는 원인은 단 하나, 심리적인 데서 기인한다. 열심히 재미있게 즐기려고만 한다면 얼마든지 원상태로 회복될 수 있다. 그 심리적인 회복을 위해 노력하는 이들에게 도움을 주는 것이 바로 이 제품…' 유형목 소년 집에 들어오는 신문에는 이 광고전단이 끼어있지 않았나 보죠? 흐음 그렇다면 구독하고 있는 신문을 바꾸는 것이 증세 해결의 지름길이겠군요.

가지 형님 새턴人에 처음 글을 보내는 'DC 유저' 양현석이라고 합니다. 다름이 아니라 저희반 PS 투톱이라는 누구하고 누구가 저에게 와서 '너 DC샀냐?' 그래서 제가 '샀다면?' 그랬더니 그놈들이 '그래 너 갑부다' 하고 복사 CD 도 안나오는 그 값만 비싼 기계를 왜사냐고 하더군요. 그래서 저는 '게임의 발전을 위해서는 정품 게임을 해야해' 라고 했죠. 그랬더니 PS 투톱은 도망가더라고요. 하지만 저는 PS도 있어서 PS 투톱과 많은 교제도 했습니다. 앞으로 PS 투톱과 저는 거의 학교 컨슈머 게임기의 발전을 위해 조력할 겁니다. 처음치곤 괜찮았나요?

**우리가 정품 CD를 사용하는 것이 단기적으로 게임계의 발전을 불러오는 것은 아닙니다. 일본 속담 중에 '바람이 불면 목욕통 장수가 돈을 번다' 라는 게 있습니다. 정확한 순서인지는 모르지만 한번 읊조려 보죠. 바람이 거세지면 흙먼지가 많이 날립니다. 그럼 흙먼지가 눈에 들어간 사람들은 시력이 점점 떨어지다가 이내 눈이 멀게 되고, 눈이 멀었으니 정상적인 일을 못하고, 동냥을 하기 위해선 샤미센(일본의 전통 현악기인데, 옛날 걸인들이 동냥할 때 연주하고는 했답니다. 참고로 샤미센 연주해서 구걸하는 걸인을 직접 본 적은 없습니다)이 필요하고, 샤미센을 만들려면 고양이를 잡아야 하고(샤미센에는 고양이의 신체중 일부가 재료로 사용됩니다. 비위 약하신 독자를 위해 생략), 고양이를 많이 잡으면 쥐가 늘어나고, 늘어난 쥐는 이전보다 더욱 심하게 목욕통을 갉아대고, 그렇다보면 목욕통을 많이 만들고 팔 수 있게 되니 목욕통 장수가 돈을 번다는 얘기죠.**

**정품 사용이 정착되면 국내에 제대로 된 게임시장이 형성되겠죠. 그러면 국내 진출을 꺼려하던 현지의 게임 기업체들이 이쪽 저쪽에서 들어오기 시작할 것이고, 한동안 국내 게임업계가 어려움을 겪은 뒤에 경쟁력 있는 국내 게임업체가 등장하고, 서서히 국내 게임 가격이 안정될 것이니 장기적으로 본다면 발전이 가능할 수도 있겠네요. 단기적으로 보면 비싼 게임을 마구마구 사대니 가정에서는 불효요, 외국 게임만을 사야하니 국가에는 불충일 수도 있죠. 딜레마네요.**

*PS 그런데, 딜레마란 뭐죠?*

축하! 드디어 D&D 컬렉션이 나왔습니다. 막혔던 것이 뻥 뚫리는 군요. 멈추었던 새턴도 일요일만 되면 활발히 돌아가고 있어요. 거기다 스파 제로 3도 새턴으로 이식된다니 다시 기력을 회복하는군요. 아참! 가지형도 축하해요. 드디어 새턴人이 3페이지로 증가되었지요? 저도 정말 기뻐요. 이번 달은 정말 좋은 일이 많네요. 모두 축하 받기를 기원하면서. 참 그리고 가지형 D&D 공략 좀 해주세요. 후훗, 그럼 20000. 몸 건강하시고 감기 조심하세요. 안녕히 계십쇼.

**드디어 나오고야 말았습니다. 오일 샤워! 오일 샤워! 기름칠! 기름칠! 이것만이 D&D의 험난한 숲을 뚫고 나갈 우리들에게 던져진 신념인 것입니다. '닦고 조이고 기름치자' 라는 말이 문득 생각나는군요. 맨 마지막이 '기름 치자' 아닙니까? 그것은 바로 기름 치기, 즉 오일 샤워의 중요함을 일깨우는 중요한 한 대목인 것입니다.**

**D&D의 참맛을 느끼고 싶으시다면 왼손을 새턴人에 책갈피 삼아 끼워넣고 저어~만치 뒷페이지를 펼쳤다가 돌아와 보시길….**

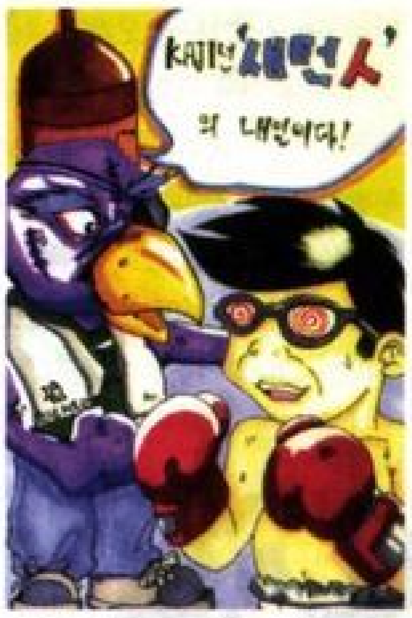
**후후훗! 봤습니까? D&D 공략입니다. 분기점이 있을 때마다 공략을 참고해서 매번 새로운 분위기를 느끼시라! 마지막 인사는 이것으로 하죠. 오일 샤워.**

얼마전에 아주 싼 값에 중고 새턴을 구입했어요. 저도 이젠 진정한 새턴人이 됐습니다. 새턴은 요즘 신작이 거의 안나와서 명작게임 박에 못하겠군요. 하지만 D&D를 기대하고 있어요. 제가 글을 띄우는 이유는 너무 나쁜 독자가 있어서입니다. 타 게임잡지에 그림을 보내는 독자가 있더군요. 가지님도 아시겠죠? 아시면서도 그 뛰어난 그림실력을 무시할 수 없어서 뽑아주시는 거죠? 그맘 이해합니다. 그래도 어떻게 양다리를 걸칠 수 있습니까? 아무리 상품에 눈이 멀었다해도 정말 그럴 수 있는 겁니까? 비겁하지만 이렇게 말해서라도 그 독자의 행동을 고쳐줘야 한다고 생각해서 고민하다가 씁니다(사실 고민 안 했음). 전 배신하는 사람이 제일 싫습니다. 배신에 관한 옛 추억이 있거든요. 하여간 이걸 보고 그 독자가 한군데만 종사했으면 합니다. 저는 이만 사라지겠습니다. 건강하세요~

*PS, 참고로 저는 다리 짧습니다.*

**허억! 알고도 그럴 리가 없잖아요. 알았다면 뽑아주지 않았을 거에요. 제가 무슨 그림에 굶주린 늑대 정도 되는 줄 아십니까? 그림이 한 장 빠지면 그 자리에 여러분의 한 명분 사연이 더 들어갈 수 있는데…. 하지만 생각해보니 양 잡지에 그림을 싣는다고 해서 특별히 뭐라고 할 일도 아니군요. 어디까지나 선택은 독자의 자유니까. 하지만 그런 일이 있었다면 섭섭한 일이기는 하네요. 뭐 저를 섭섭하게 하셨다고 특별한 일이 일어나겠습니까? 기껏해야 점수 협박정도지…. 하지만 이거 하나만은 알아주시길… 알고 보면 여기도 꽤 괜찮은 독자 코너라는 사실을….**

**독자코너는 상품이 목적이어서는 안 될텐데… 말이죠.**




만나자 마자 이별이라니. 흑흑흑…. 저 이번달을 마지막으로 모든걸 접고 공부에 전념키로 했습니다. 고3이니까요 두달이 었지만 KAJI님 기억에 남는 독자였으면 좋겠습니다. 엽서는 못 띄우지만 GAMEPOWER로 KAJI님을 뵙도록 하지요. 졸업후에 다시 엽서 보낼 테니 그때 좀 반갑게 맞아주세요. 안녕히 계세요.

**음! 대단한 결심으로 떠나가는 김동철 소년이군요. 보내준 그림은 상당히 쇼킹하면서도 대단한 그림입니다. 트레이너가 어째서 펭귄 따위로 되어 있는 것인지 이해할 수가 없기는 하지만…. 내일의 죠가 되어 새턴人의 매력을 세계 챔피언입니다……. 잠시 동안 떠날 계획을 세우는 독자, 돌아오겠다면, 그날은 기쁘게 맞아드리죠. …기억하고 있다면 말입니다. 저는 머리가 자랄수록 기억력이 감퇴되는 터라서… 잊지 않도록 가끔은 그림 아닌 사연이라도 보내길!**

전 요즘 '드래곤 라자' '퇴마록' 등의 소설과 오락에 푹 빠져 버렸어요(마구 읽고 마구 해댑니다). 그래서 시력이 엄청 떨어졌더군요(아마 -0.6 까지 떨어졌을 겁니다). 제가 고등학교에 들어가면 하루종일 공부를 해야하겠죠? 그러면 시력은 엄청 더 떨어질테고… 또 재수 없으면 군면제까지 받을 수도 있겠군요. 아 이러면 안되는데… 가지님은 시력이 얼마인가요? PS. 먼 산을 바라보거나 눈을 감고 태양을 보면(?) 시력이 올라간다는 소릴 들었습니다. 과연 신빙성이 있을까요?

**시력이 많이 떨어지고 있군요. 실제로 책을 많이 본다거나 게임을 너무 많이 한다거나 하는 문제 때문에 시력이 떨어진다기 보다는 책을 읽는 환경과 게임을 하는 자세 때문에 시력이 떨어진다고 봐야합니다. 책을 읽을 때는 어느정도 이상의 밝은 조명 아래서, 또한 게임을 할 때에도 적정 거리를 유지해서 즐기도록 하는 것이 좋을 듯합니다. 이런 당연한 이야기는 안과 의사 선생님께 들으시길 바랍니다. 뒷부분의 고등학교 이야기… 공부를 해서 시력이 떨어질까봐 공부를**

안 해야겠다는 계획을 세우고 있는 듯이 보이는데 절대로 안될 말씀입니다. 염려는 엄살을 당연한 것으로 만들게 마련이죠. 아무렇지도 않은 듯이 살아갑시다. 혹 정말로 앞이 너무 뿌옇게 흐려진다면, 안경이나 레이저 안과 수술도 고려해 보시길.

*PS. 태양과 먼 산은 답변이 불가능합니다. 덕분에 진만 소년의 얼굴을 호기심 천국 앞부분에 볼 수 있을 지도 모르겠다는 생각이 드네요.*

안녕하세요. 가지님 오랜만이네요. 오오 지금 비행기를 타고 있는데 너무 재밌습니다. 기류가 안 좋아서 마치 청룡열차라도 탄 느낌이네요 사방에서 비명이 들리고 캡입니다. 우하하. 만약 제가 이 난국에서 벗어나 살아난다면 이 사연이 실릴 수 있겠죠(그나저나 스튜어디스 눈아들은 정말 예쁘군요 스튜를 만들고 싶을 정도로). 전 요즘 제 나이에 어울리는 그녀와 한창 연애중입니다. 수험생이라 자주 만날 수는 없지만 너무 귀여워서 행복에 빠져있는 중. 같이 보낸 파일은 ACA 때 찍은 사진입니다. 몇장 보낼 테니 같이 실어주시든지 말든지 훗. 아 전 아벨 코스프레를 했었죠. 흐흐 그녀는 주인님 코스프레와 카드캡터 사쿠라의 사쿠라를. 비록 새턴 유저는 아니지만 블랙매트릭스 주인공들과는 매우 친하달까나. 그럼 이만 총총‥.



여자친구가 참 예쁘군요. 김신권 맥와일드는 참 행복하겠어요. 얼굴도 잘생긴데다가 이렇게 예쁜 여자친구도 있으니‥. 참 좋겠군요. 언제나 당신을 그리며 외로운 마감기간을 어렵게 지내고 있답니다.

…라고… 미리 답변까지 적어서 보내다니… 나날이 수법이 늘어가는군요. 맥와일드 소년, 부탁인데…네 마음대로 답변 좀 미리 적어서 보내지 좀 마세요. 그리고 여자친구 사진을 보낼 때는 반드시 전화번호도 같이 적어서 보내도록 합시다. 비행기가 무사히 착륙해서 지루하군요.

멋있는 가지님. 지난호에 실어주셔서 정말 고맙습니다. 이번에 새학년이 됐는데, 제가 전에 말씀드린 4놈중 두놈이 같은 반이 됐어요. 다행히 네놈중에서는 상태가 비교적 양호하고 착한 애들이라 요즘 저는 그녀석들이랑 사이좋게 지내고 있습니다. 그래도 DC는 끝까지 무시하더군요. 하지만 전 DC가 무지 좋다고 생각하며 제 아픈 마음을 달랩니다(오래 당하니까 버틸만 한 것 같아요). 그리고 제가 말씀드렸던 PS를 갖고 있는 친구는 요즘 저희반에 와서 PS2가 DVD로 나올 거라며 좋아하는데 그게 사실이에요? 사실이라면 제 DC는 어떻게 되는 건니까?

저희 책을 찾아보시면 PS 2의 스펙에 관한 기사가 나와 있습니다. 이젠 정말 무비와 실시간이 구분이 가지 않을 시대가 올 거 같군요. 정말 굉장한 하드웨어네요. 아차! 흥렬군이 질문을 해주었군요. PS 2가 DVD로 나온다는 것은 거짓말입니다. PS 2가 애니메이션입니까? DVD로 나오긴‥. 아…역시 이 질문이 아닌 것 같군요. 아마도 PS 2에 DVD가 채택된다는 사실을 말하고 있는 듯한데… 매체 자체의 유용성에 대해서는 별로 '그다지'라고 말씀드리고 싶네요. DVD ROM의 읽기 속도는 약 8배속 CD롬 가량의 성능입니다(드캐는 12배속 CD ROM과 같은 속력). 또한 DVD ROM은 매체의 가격이 CD보다 월등히 비싸죠-물론 소니가 이 두 가지의 문제점에 대해 모종의 해결책을 제시할 테지만-. DVD가 사용되었다는 것만으로 좋아하는 친구는 대단히 쉽사리 흥분하는 타입이구만요. 사실 플스가 평가받아야 할 것은 DVD를 채택했는가의 여부가 아니라 놀라울 정도로 엄청난 성능입니다. 게다가 하위기종과의 호환도 빠질 수 없는 매력이죠.

자~ 이런 엄청난 기계가 발매되면 DC가 어떻게 되냐고요? …그냥 흥렬군 집에 가만히 잘 있을 겁니다. 그점은 걱정말아요. 새턴과 플스가 있었듯, 얼마후엔 드캐와 PS 2가 있겠죠. 다시 한번 세가가 제 살 자르기를 하지 않는다면. 그러나 지금은 드캐와 PS가 있을 뿐이죠. PS 2는 아직 미래의 이야기.

이 엽서가 세장째군요. 처음에 주소를 잘못 써서 다시 쓰는데 잘못 쓴 엽서의 주소를 베껴 쓴 것입니다. 역시 난 천재야! 푸하행헹헹(또라이 아닙니다) 제게 왜 화이트를 사지 않았냐고 물으신다면 이 엽서들은 '꽁'으로 얻은 것들이기 때문에 화이트 사는 게 사실 좀 아까워서 입니다(솔직하죠?). 전 의문이 하나 있는데요. 새턴人은 영원한 새턴人이라 하셨죠? 저도 가지형님 생각이라면 당연 찬성입니다. 근데 왜 계속 새턴人이어야 하는 거죠? 지난 11월호에서 기자의 질문에 "내 맘입니다" 하셨는데 정말 그런 건니까? 그런 거라면 더 이상의 질문은 없습니다. 가지형님, 즉 새턴人을 다스리는 자의 맘이면 우리 새턴人들은 끝까지 새턴人입니다. 그럼 안녀어어~엉히이!!

질문: 가끔씩 보면 무명으로 이름을 보내지 않는 독자분들이 있잖아요. 근데 나중에 제대로 된 이름으로 보내서 뽑힌다면 결산할 때 무명과 이름의 접수가 합쳐져요?

새턴人이 왜 새턴人이어야 하는가? 새턴에 관한 글은 '요만큼도…요오오오오마아안큼도 없으면서 왜 새턴人인가? 절대로 그런 일이 있어서는 안 된다. 그것은 순리에 어긋나는 행위이다'라는 말을 들을지라도 여기는 새턴人입니다. 아마 이곳은 세가 게임기를 가졌거나 그쪽에 관심이 있는 사람들이 평생동안 이용할 장소일테죠. 한 시절 굵고 진하게 자리잡았던 게임기의 족적을 기리기 위해서라고 맘편한 변명거리를 만들어 봅니다. 아마도 DC의 후속기종이 언젠가 나오면 DC의 위치도 지금의 새턴처럼 고전 게임 플레이용으로 변하겠죠? 그걸 기억하게 하고 싶으니까‥. 언젠가 사라질 수 있다는 것을 알고서도 세가의 게임과 게임기가 좋을 수 있는 사람들이 이곳에 와 주었으면 하니까‥. 나는 그렇게 생각합니다. 아마도 제가 그렇게 생각하고 이곳에서 일하고 있는 동안은 변함이 없을 듯. 매달 같은 얘기 좀 하게 하지 좀 마세요 좀. 아! 그리고!

답변: 아니요

저는 지난 겨울방학때 아르바이트를 열심히 헉헉 너무 열심히 했습니다. 그 이유는 바로 11월 27일 사태 때문입니다. 저는 꿈의 오락기 드림캐스트를 사기 위해서 온갖 고생을 다하였습니다. 2월 25일 꿈은 현실로 다가오고 있었습니다. 저는 아르바이트를 한 돈을 갖고 게임점에 가서 "아저씨 드림캐스트 주세요"라고 외치고, 게임기와 GD(세가랠리 2)를 샀습니다. 아르바이트하느라 힘들었지만 DC를 보면 그 힘든 시간들이 즐겁기만 합니다. 앞으로 DC 소프트가 많이 나와 전 세계인의 게임기가 되었으면 좋겠습니다. 저는 PS의 유저이기도 합니다. 그럼 안녕히 계세요. GOOD BYE.

DC를 샀군요. 좋겠네요. 플스도 있으니 더 좋겠군요. 플스 CD는 DC에서 돌지 않는 것이 섭섭하겠군요. 게임 CD는 DC에서 돌지 않아요. DC는 CD가 아니라 GD니까. 그러나 음악 CD는 DC에서도 돌죠. 그것은 당연하지만 VCD도 DC에서 돌지 않는다는 것은 정말 비극적인 일. 트윈오퍼레이터 DC 발매해서 VCD 돌면 DC가 더 바빠질텐데‥. 그만할께요. 방학동안 열심히 벌어서 산만큼 남들보다 감회가 클 수도 있겠다는 생각이 드네요. 모두들 열심히 헉헉 벌어서 드캐를 구입해보는 것도?

## 뚜비 인형 이야기

-앞에서 계속-



지퍼는 변신을 위한 지름길



아기 뚜비로도 변하고



때로는 코끼리로도‥.



그러나‥. 텔레토비는 금세 질린다

# X-file

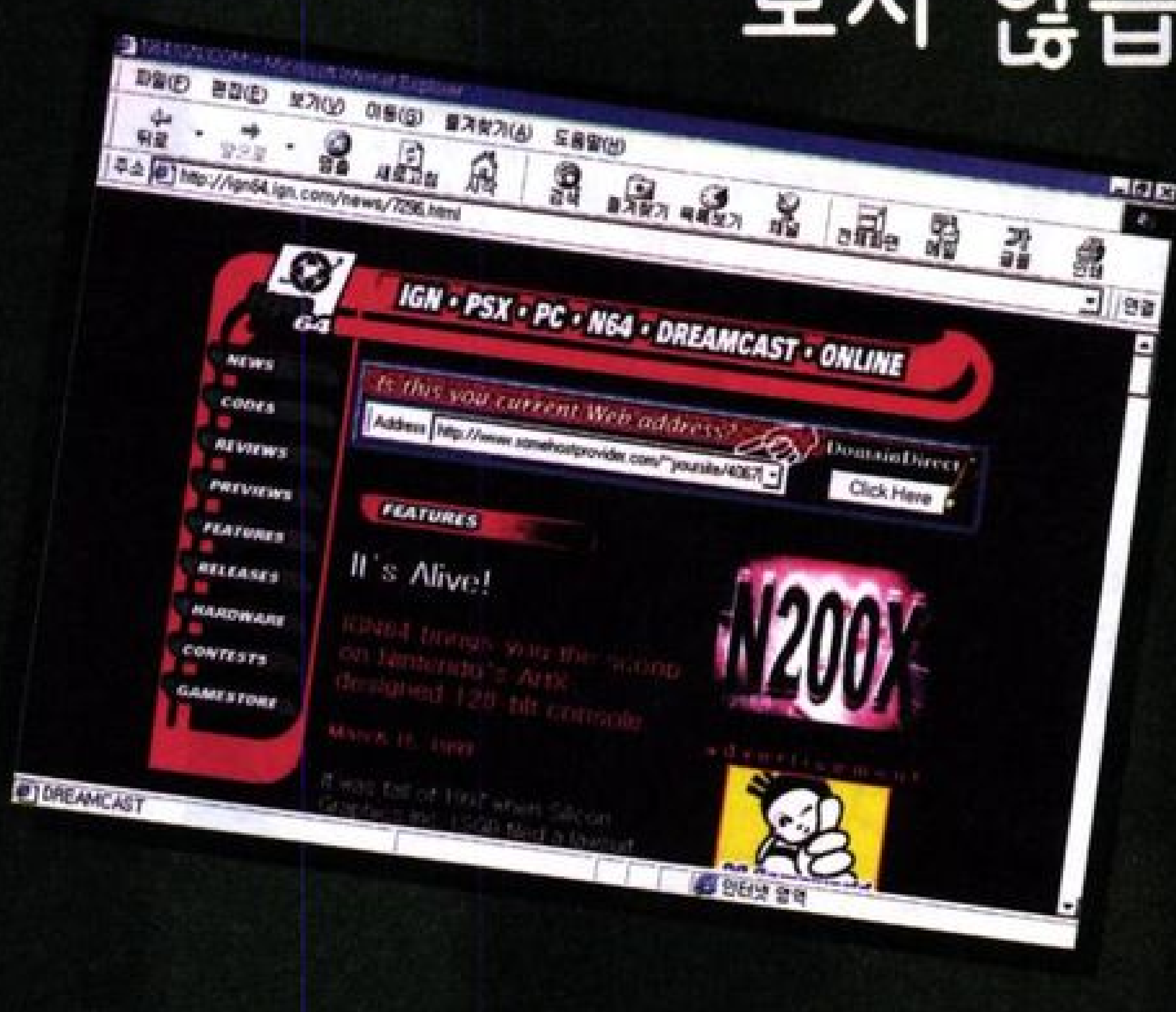
"우리들은 새로운 시대의 개막에 발맞춰 보다 진보한 게임기를 개발하고 있다. 하지만 닌텐도64의 차세대기에 대해서는 아직 어떠한 것도 밝힐 수가 없다."지난 3월3일 가진 소니의 'PS 2 발표회'에서 닌텐도 측은 이렇게 발언했다. 한편 최근 미국 닌텐도의 한 관계자는 '닌텐도는 새롭게 진보된 하드웨어를 2000년 말, 2001년까지는 분명 시장에 투입할 것이다.'라고 전했는데, 그 발언 내용은 닌텐도64와 미니 컴보이의 앞으로의 전망을 이야기함과 동시에 차세대 머신의 존재를 확실히 했다. NOA(Nintendo Of America)의 링컨 회장은 "차세대 머신은 닌텐도64의 개발을 맡았던 실리콘 그래픽스로부터 독립해 만든 'Art X'라는 팀을 중심으로 개발하고 있다. 머신의 성능은 차세대 플레이 스테이션 이상이며, 미디어는 카트리지 이외의 뭔가를 사용한다"고 밝혔다. 하지만 발매시기와 가격 등에 관한 내용은 아직 미정이다.

최근 ign 64.com의 3월 12일자 뉴스에 'N200X'라는 제목의 닌텐도64 차세대기 관련 정보가 올라왔다.



[구언정 기자]

## 아직은 '시기상조'라 보지 않습니까?




### ign64.com에 실린 닌텐도 차세대기에 관한 이모저모

- N200X는 일본에서 2000년 10월경에 출하할 예정이다.
- CPU는 400MHz의 128비트 듀얼칩으로 디자인된다.
- 램은 N64와 마찬가지로 고속의 램버스 램을 채택한다. 램 용량은 아직 미정.
- 20명의 전직 SGI(실리콘 그래픽스)직원들로 구성된 ArtX라는 회사에서 N200X를 개발중이다.
- NURBUS(Non-Uniform Rational B-Splines) 방식의 그래픽 변환을 하드웨어적으로 지원한다.
- 미디어는 기존의 롬 팩 방식이 아닌 1.5GB용량을 가진 독자적인 디스크나 DVD 중 하나를 채택할 예정이다.
- 미니 컴보이 컬러와 연동하여 데이터 교환을 할 수 있다.
- 네트워킹 기능을 탑재하여 네트워크 게임이나 인터넷 검색, E-메일 사용이 가능하다.
- 컨트롤러는 내장 진동기능과 2개 이상의 아날로그 버튼이 채택된다.
- 소프트웨어 개발 참여 예정 업체는 Ubi소프트, 어클레임, 캡콤, 코나미, 레어사 등이다.

하지만 위의 'N200X'에 관한 정보에 대해서는 공식적으로는 어떠한 발표도 없는 상태이니 만큼 아직은 이에 대해 뭐라 결론 짓기에는 이른 감이 없잖아 있는 듯하다.

전설은 끝나지 않는다

# 파이어 엠블렘 -트라키아 776- (가칭)



**N64의 재탕 시리즈 최종작이 될 것으로 기대를 모았던 작품이 역시 예상대로 발표되고야 말았다.「파이어 엠블렘」. SFC시절 세상을 풍미했던 최대의 시뮬레이션 RPG가 N64로 다시 부활한다. 하지만 바뀌는 것은 몇몇 일러스트와 약간의 스토리 뿐(?)**

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: S · RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

## 또 하나의 전설이 시작된다

### 파이어 엠블렘이란?

1990년 FC로 처음 등장한「파이어 엠블렘」. 당시로서는 확고하게 정립되지 않았던 S · RPG라는 장르를 만들어낸 전설의 게임이다. 지금으로서는 너무나도 단순해 보이는 하나의 맵을 클리어 해나가는 캠페인 형식. 1탄「암흑용과 빛의 검」이후 SFC로 하드를 바꿔 96년「성전의 계보」까지 총 4개의 시리즈가 나왔었다. 이번 N64에서는 바로 이「성전의 계보」를 보완하는 스토리 라인이 구성되어 있다.

**파이어 엠블렘**
**-문장의 수수께끼-**
●SFC/1993년 발매



파이어 엠블렘 중 최고의 작품으로 꼽히는 문장의 수수께끼.「암흑용과 빛의 검」의 속편이기도 하다

**파이어 엠블렘**
**-암흑용과 빛의 검-**
●FC/1990년 발매



여러 가지 의미에서 기념할 만한 첫 작품. 첫 작품은 그다지 큰 호응을 불러일으키지 못했다

**파이어 엠블렘**
**-성전의 계보-**
●SFC/1996년 발매



SFC말기의 작품이라 그런지 그다지 큰 호응은 없었다. 2대에 걸친 스토리가 주목을 끌었던 작품

**파이어 엠블렘 외전**
●FC/1991년 발매



외전이라고는 하지만 전작보다 몰입도가 높았던 작품

### 스토리는 '성전의 계보' 2부 부터?

우선 전작이 되는 성전의 계보를 살펴보자. 스토리는 크게 1, 2부로 구성되어 있다. 유구드랄 대륙의 렌스타 왕국은 트라키아 제국의 손에 의해 멸망하게 되고 왕자 큐앙은 왕국 재건의 비원을 품고 도망치게 된다. 큐앙이 주인공이 되어 왕국 재건을 위한 전투를 벌이게 되는 것이 1부, 큐앙이 죽은 뒤 그 아들 리프가 새 주인공이 되어 아버지의 숙원을 이루게 되는 것이 2부다. 당시에는 2대에 걸친 장대한 스토리라고 주목을 받았었다(실제 플레이 시간은 그리 길지도 않은데). N64판「트라키아 776」은 2부에서

## 등장인물 소개



**난나**

노디온 왕국 라케시스 여왕의 딸. 핀의 딸이라고 신분을 감추고 있지만 태어나면서부터 지니고 있는 왕족의 기품과 어머니에게서 물려받은 미모는 감출 수가 없다. 검과 지팡이를 섞어 사용한다.



**리프**

주인공 양친과 할아버지가 살해당하고 고국에서 도망쳐 나온 렌스타 왕국의 왕자. 창기사 노바의 피를 아버지에게서, 성전사 팔드의 피를 어머니에게서 이어받아 강한 의지를 지니고 불행한 자신의 운명에 막연하게 맞서게 된다.

COMBOY64

부터 이야기가 시작된다.

큐앙이 간신히 수복한 렌스타 성이 다시 제국의 손에 떨어지게 되자 큐앙의 가신이자 충복인 핀은 아직 갓난아기인 리프를 안고 성을 탈출한다. 여러 곳을 전전하며 많은 만남과 이별, 우정, 사랑 등을 느끼면서 성장하는 리프가 13세가 되는 어느 날 드디어 자신의 숙명을 깨닫고 왕국 재건에 힘쓰게 된다. 성전의 계보에서는 왕국 수복이 완전하게 이루어지지 않았기 때문에 뒷 이야기가 궁금한 팬들은 반드시 플레이 해봐야 할 것이다.



전투시스템은 어떻게 바뀔 것인지 기대된다



맵도 폴리곤으로 표현될지 모른다

*사진은 모두 SFC 성전의 계보입니다.

## 시스템은 어떻게 되나?

기본 시스템은 성전의 계보가 아닌 문장의 수수께끼를 모체로 삼고 있다. 하지만 종래처럼, 하나의 맵을 클리어해 나가는 시나리오 캠페인 방식이란 점은 변함없다. 플레이어가 선택할 수 있는 분기도 다수 존재하며 물론 이 분기에 따라 맵의 수나 시나리오가 달라지는 것은 당연하다.

새로운 요소로 '적을 사로잡는다·적을 풀어준다', '동료를 피신시킨다' 등의 일정 조건을 만족시켜야만 하는 맵이 늘어났고 각 유니트의 연계 플레이의 위력이 늘어났다. 또한 '군사'라는 새로운 유니트가 추가되어 맵 전체의 아군 유니트의 회피률이나 명중률을 높일 수 있게 되었다.



전작에서는 오이페가 군사였지만 전투에 참가하진 않았다



전작에서는 전투의 성과로 엔딩에서 평가가 달라졌지만 이번에는 성과에 따라 변한다



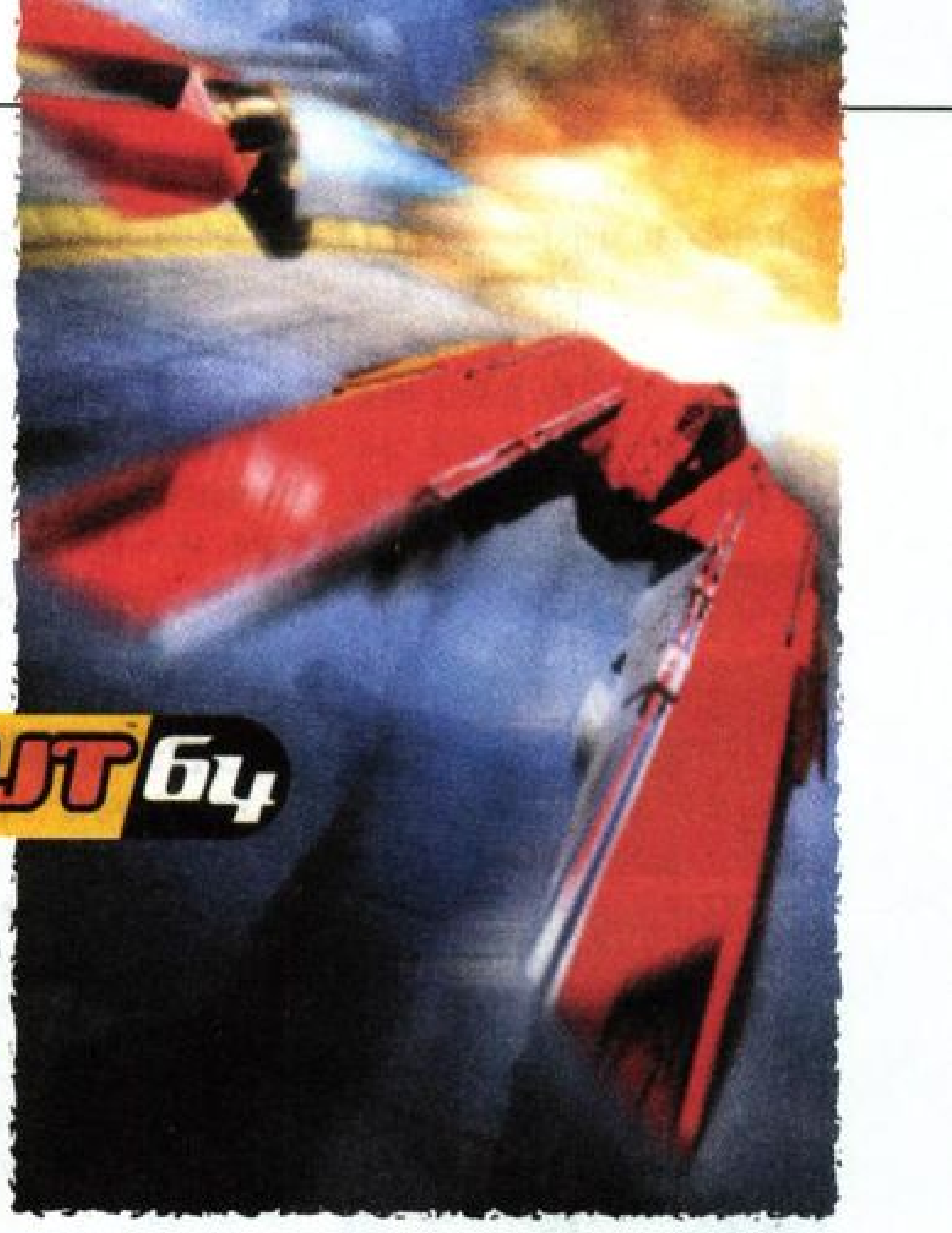
전작에서는 주인공 주위에 아군이 있으면 아이템을 맡기거나 받을 수 있었다

*사진은 모두 SFC 성전의 계보입니다.



2위는 절대 용납할 수 없다!

# 와이프 아웃64



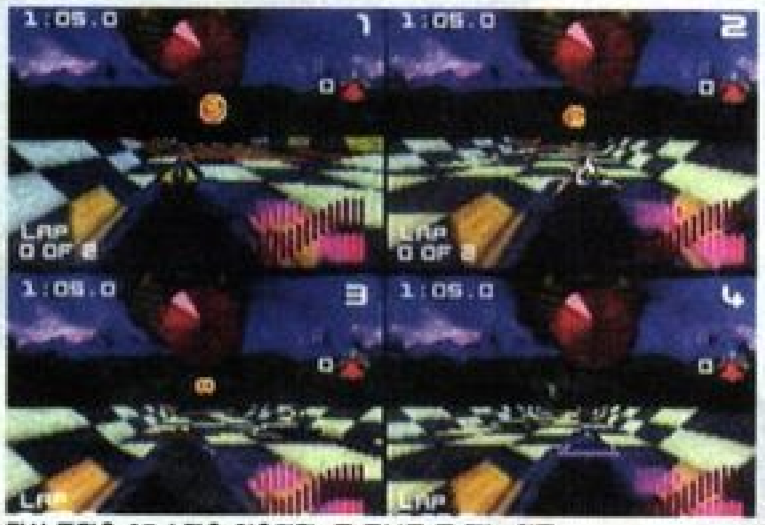
압도적인 스피드감과 사이버한 디자인, 게다가 테크노음악까지 이 보다 더 완벽은 불가능한 레이싱 게임의 최신작이 N64로 등장한다. 아직 누구도 체험해 보지 못한 스피드감으로 질주하게 될 이 게임의 무대는 근미래. 반중력으로 떠있는 머신을 조작해 1위를 목표로 하고 있다.

▶제작사: 코코넛 저팬 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 4월 예정 ▶발매가: 7,980엔

WIPEOUT 64

## 압도적인 스피드로 질주하는 반중력 레이스!

4인 동시대전이 가능한 「와이프 아웃」시리즈의 가장 큰 매력인 경쾌한 테크노 음악은 변함없이 이번 작에도 깔려있다. 그리고 이번 작은 단순한 스피드 경쟁이 아닌 공격용 아이템과 터보 아이템을 이용하면서 1위를 목표로 하는 시스템이기 때문에 4인의 서바이벌 레이스로 CPU레이스와는 차원이 다름을 추구한다.



머신 조작은 3D스틱을 이용한다. 급 코너를 돌 때는 왼쪽 브레이크(Z버튼), 오른쪽 브레이크(R버튼)를 사용해서 중심을 이동시킨다. 좌우 브레이크를 동시에 누르면, 보통으로 감속한다




○머신의 옆에 있는 마크는 '무기 마크'로 라이벌을 공격할 때 쓴다. 그리고 자신의 머신을 파워업 시키는 아이템 등 획득 가능한 아이템은 매우 다양하므로 이것만 잘 이용하면 레인을 유리하게 통과할 수 있을 것이다

○3위안에 들면 다음 스테이지로 넘어간다

## 스피드감과 강함을 겸비한 자야말로 …

진정한 레이스는 스피드만의 추구가 아니다. 다른 머신을 공격하는 웨폰을 사용해서, 앞에 달리고 있는 라이벌을 따돌리면서 최속의 랩을 목표로 하는 것이다. 당연 라이벌들도 공격을 가하기 때문에 그에 대비해 코너의 라인변화와 공격을 막는 법 등을 생각하면서 달려야만 한다. 스피드와 강인함을 고루 갖춘 자만이 승리의 영광을 차지할 수 있을 것이다.




코스 위에 있는 '가속 포인트'를 통과하게 되면 머신의 스피드는 업된다. 항상 이 가속 포인트를 전부 통과한다는 다짐으로 나아가길…○










○적으로부터 공격을 받거나 코스 위의 벽과 충돌하게 되면 머신의 데미지가 축적된다. 이 때 규정량 이상의 데미지를 부여받게 되면 리타이어로 되기 때문에 반드시 레인에서 회복시켜야 한다

○각각의 코스에는 여러 곳에 체크 포인트가 준비되어져 있는데, 규정의 제한시간내에 이 곳을 통과하지 않으면 아무리 순위에 들었다 해도 소용없다

### 레이스 화면

**체크 타임**
다음 체크포인트를 통과하기까지의 타임 리미트다

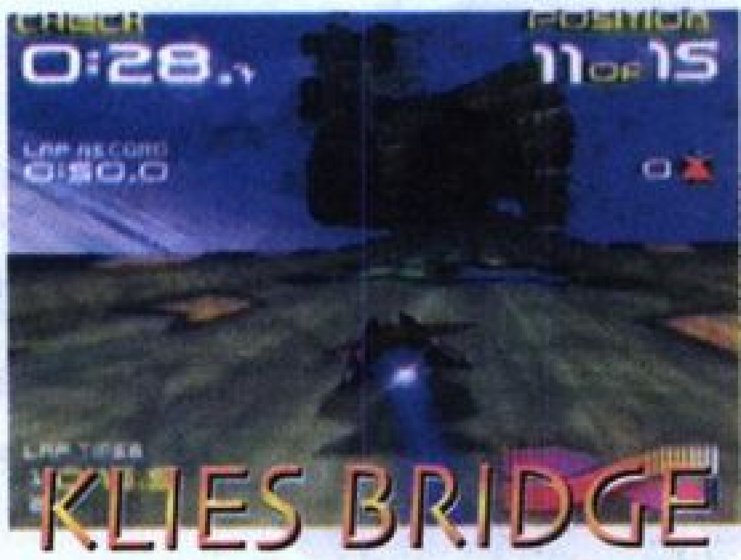
**랩 레코드**
트랩 한바퀴의 현재 최고 타임. 레코드를 내면 데이터로 기록된다

**랩 타임**
현재 게임하고 있는 코스의 랩 타임이 주회마다 표시된다



COMBOY64

## 스테이지는 전 6코스 + α!!




빙산을 달리는 코스. 첫 코스인 만큼 난이도도 무난하다




고대 유적 안에 만들어진 코스. 코스 중에는 낭떠러지도 출현하지만 그다지 어렵지는 않다




산악 코스. 오르고 내리는 기복이 심하기 때문에 스피드 조절을 잘 해야 한다




미래도시 코스. 어두운 터널이 많아 멀리 내다볼 수 는 없지만 코스 레이아웃은 쉬운 편이다




수목 코스. 기복과 커브길이 많은데다가 앞도 잘 보이지 않는 이 코스는 무지 어렵다




공장 안 코스. 급한 커브와 낭떠러지가 많아 리타이어 될 확률이 높으므로 항상 주의를 요한다

## 게임모드는 4가지

「와이프 아웃64」에는 4가지의 게임모드가 준비되어져 있다. 순위를 다투기도 하고 시간을 다투기도 하는 등, 모드의 목적이 제각각 달라 한 층 더 재미를 느끼게 해준다.

### CHALLENGE




라이벌 머신과 순위를 경쟁하는 메인 모드. 전부 6개의 스테이지가 준비되어져 있고, 3위안에 들면 다음 스테이지로 넘어간다.




규정되어져 있는 타임을 상회하는데 도전하는 모드로 금, 은, 동 3단계로 되어 있다.




규정 주회수 중에서 목표 수 이상의 적 머신을 무기, 아이템으로 파괴하는 모드. 이 모드도 클리어 하면 다음 스테이지로 간다.




**현재 순위**
오른쪽의 숫자가 레이스에 참가하고 있는 머신의 수, 왼쪽의 숫자가 자신의 순위

**격추수**
공격 등에 의해 자신이 격추한 라이벌 머신의 수

**무기 아이콘**
현재 가지고 있는 무기와 아이템의 마크가 표시된다

**스로틀 게이지**
액셀의 상태를 표시하는 게이지. 대략 속도도 알 수 있다

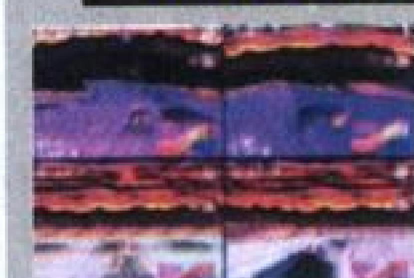
**실드 에너지**
공격을 받거나 코스의 벽에 부딪치면 줄어든다. 제로가 되면 리타이어

### SINGLE RACE



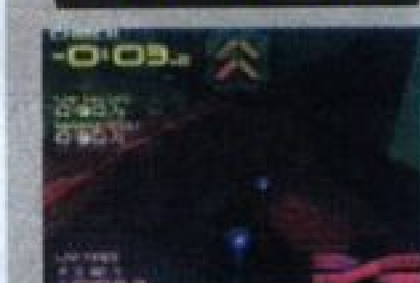
좋아하는 코스를 하나 선택해 14대의 라이벌 머신과 순위를 다투는 모드다. 코스 레이아웃 등을 익히는 연습용 모드로 최적이다.

### MULTI PLAYER



4인까지 동시대전을 즐길 수 있는 모드. 2인이라면 상하 2분할의 화면이 되고 3인 이상은 4분할 화면이다.

### TIME TRIAL



코스를 하나 선택하고 최속의 랩 타임을 추구하는 모드. 라이벌과 아이템은 전혀 출현하지 않으므로 자신의 기량만으로 승부 하는 것이다.

3D로봇 격투액션을 즐긴다구?!

# 라스트 레지온UX

LAST LEGION UX

**로봇 격투 팬들이 애타게 기다리던 3D로봇 격투액션 게임이 곧 발매된다. 「레지온」이라 불리어지는 로봇들을 앞세워 뜨거운 격투를 펼칠게 되는 이 게임은 시스템에서부터 리얼함이 그대로 드러난다.**

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 5월 예정 ▶발매가: 미정

## '전투기병 레지온' 납신다!!

### 게임 스토리는?

이 게임의 무대는 흙, 불, 바람, 물의 4가지의 속성으로 나뉘어진 세계. 이 세계에서 통일연합 '유지온 Ⅳ'와 세계정복을 꾀하는 무장집단 '라이트레이드'와의 사이에서 격렬한 전투를 펼치게 된다. '전투기병 레지온'이라 불리어지는 고성능 메카를 사용한 양자의 전투는 끊임없이 계속되며 끝내 수렁에 빠져들기에 이르는데, 이 상황을 타파하고자 '라이트레이드'측은 8체의 레지온을 과거로 보내게 되고, 이에 반해 '유니온Ⅳ'는 1체의 레지온을 발진시킨다. 그들의 임무는 적의 레지온을 파괴시키는 것이며 이 레지온의 조종사는 바로 당신이다.




라이트레이드'의 목적을 아십니까?

### 난 '레지온'!

레지온은 4개의 세계 각지에서 입수한 초고도 에너지 광석 '파워스톤'으로부터 얻은 고순도 에너지에 의해 가동되고 있다. 이 때문에 전 레지온의 중심부에는 파워스톤을 장비하고 있는데 이것은 사용방법에 따라서는 강력한 무기로 변신함과 동시에 약점으로 작용할 수도




① 로봇의 속도 ④ 뛰어오르는 높이
② 보통 공격의 위력 ⑤ 방어력
③ 근거리 공격의 위력 ⑥ 서브웨폰

있으므로 항상 염두해 두어야 할 것이다.

### 게임의 매력 탐구!

#### 나만의 기체를 선택할 수 있다

스토리 모드에서는 6개의 레지온 중에서 자신만의 기체를 하나 선택할 수 있다. 이 기체들은 각각의 레지온에 따라 전술이 제각각 다르기 때문에 자신만의 독특한 전술을 구사할 수 있는 기체를 선택하는 게 무엇보다 중요하다.




'라이트레이드'의 목적을 아십니까?

#### 무장을 선택하자

전투전에는 장비 하고픈 무기 선택이 가능한데, 무기는 장착방법에 따라 두 가지 타입인 손 타입과 팔 타입으로 나뉜다. 게다가 실드도 준비되어져 있다.










#### 대전 플레이의 느낌은?

2P대전 모드에서는 화면이 좌우 2분할되는데, 스테이지내의 지형은 고저차는 물론 터널과 사막 등 복잡한 지형과 트랩이 있기 때문에 주변의 지형을 잘 이용해서 대전을 할 필요가 있다.







#### 화면 보는 법

게임중의 화면에 표시되어 있는 게이지와 수치의 의미는 기본이겠지.



① 레이더1: 적의 위치를 표시
② Distance: 적과의 거리
③ 레이더 2: 적과의 고저차
④ 장비하고 있는 무기에 따라 표시가 달라진다. 머신건 계의 무기를 선택하면 남은 탄핵이 나온다
⑤ 자기의 스피드
⑥ 경과시간
⑦ 적의 에너지(체력)
⑧ 자신의 에너지
⑨ 파워스톤 게이지

영화도 보고! 게임도 즐기고!

# 스타워즈 -출격! 로그 중대-(가칭)




지난 호에 이어 이번 호 역시 「스타워즈」의 새로운 정보가 날아들어 왔다. 이번에 공개된 정보는 눈과 얼음으로 뒤덮인 혹성의 스테이지. 영화의 「스타워즈」 시리즈를 본 사람이라면 얼음의 혹성이 어떤 곳인지는 잘 알겠지?

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

## 제국군 기지를 공격하라!!

### 임무 수행은 확실히!

공격목표는 어떤 변경의 혹성에 있는 제국군의 군사시설인데, 강력한 실드로 보호받고 있는 이 시설을 파괴하는 것이 로그중대의 임무이다. 하지만 이 시설에는 실드 뿐만 아니라 AT-AT, 통칭 '워커'를 포함한 방위부대도 비치되어 있으므로 절대 긴장을 풀어서는 안 된다.


도망치는 스톰트루퍼를 뒤쫓는 스피더. 근데 어느 쪽이 나쁜 놈이야?


문제의 실드. 여기게 닿으면 기체는 큰 데미지를 입는다


지상설치 격파!

### 군시설를 지키는 제국군의 메카닉!

이 스테이지에는 대단히 유명한 메카 'AT-AT'와 그보다 조금 약한 소형보행전차 'AT-PT' 가 등장한다.


앗! 적이다


도망가던 병사들이 공격을 가해온다


어! 저게 그 유명한 AT-AT란 말인가?

## AT-AT



「제국의 그림자」에서도 등장했던 4발 보행전차 AT-AT. 장갑(裝甲)이 대단히 두껍고, 미사일 공격은 거의 통하지 않는다. 게다가 복수의 블래스터포도 장비하고 있고, 공격력도 상당히 강하다. 단 영화 「제국의 역습」과 게임 「제국의 그림자」에서도 나타났던 만큼 이번 작에서도 하나의 약점을 안고 있는데….


스피더와는 비교도 할 수 없지

### 케이블 작전

AT-AT의 유일한 약점인 이것. 결국 스피더가 장비하고 있는 '토우 케이블'로 다리를 묶은 다음 잡아당겨 쓰러뜨리는 것이다.

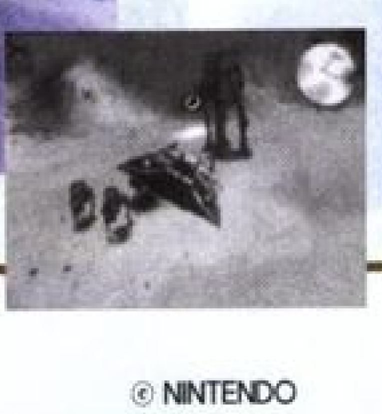



○스피더가 케이블을 잡아당겨 AT-AT의 다리를!
○몇 바퀴를 돌았다면 자 당겨라!

## AT-PT

구식인 제국군병기이지만 보행능력은 경사 45도정도의 높이도 거뜬하게 오를 수 있다. 무기는 트윈 블래스터포 등등.


닭처럼 달리는 AT-PT




상공에서 AT-AT와 AT-PT



두려움만이 적이다!!

# 쉐도우 게이트64 =Trials of the Four Towers=



초본격파 3D판타지 어드벤처 게임이 드디어 N64로 등장한다. 중압적인 세계관과 까다로운 트랩이었던 전작의 셀스 포인트를 그대로 3D화시켜, 게임으로서의 퀄리티는 확실히 보장할 수 있는 「쉐도우 게이트 64」. 우리 두 손에 쥐어질 날이 얼마 남지 않았다.

▶제작사: 켐코 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 4월 28일 ▶발매가: 6,980엔

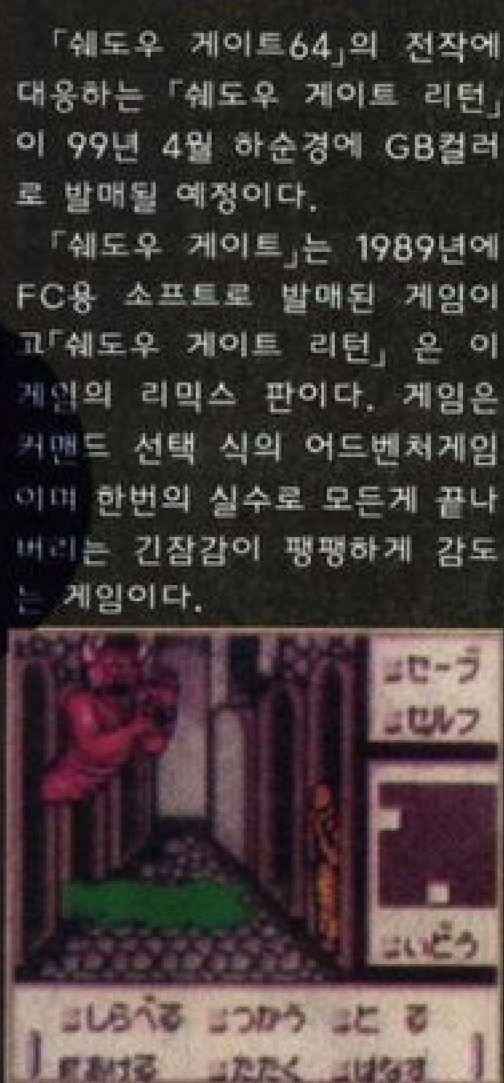
## N64는 뭐든지 해낸다!!

FC시대에 대 히트를 기록한 판타지 어드벤처 명작이 N64판에서 풀 폴리곤으로 등장! 스토리는 과거에 봉인된 사악한 마왕이 부활한 세계에서 주인공 딜이 빛 VS 어둠의 장렬한 전투에 휘말려 든다. 무대가 되는 쉐도우 게이트 성에는 몇 가지 수수께끼가 숨겨져 있는데 당신은 지혜와 용기로 그것을 풀어야만 한다.

### 쉐도우 게이트 리턴 (GB컬러)

「쉐도우 게이트64」의 전작에 대응하는 「쉐도우 게이트 리턴」이 99년 4월 하순경에 GB컬러로 발매될 예정이다.

「쉐도우 게이트」는 1989년에 FC용 소프트로 발매된 게임이고「쉐도우 게이트 리턴」은 이 게임의 리믹스 판이다. 게임은 커맨드 선택 식의 어드벤처게임이며 한번의 실수로 모든게 끝나버리는 긴장감이 팽팽하게 감도는 게임이다.



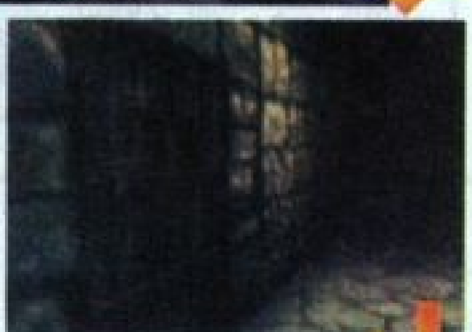
미왕 워락을 봉인하기 위해 고성 안을 탐험하고 있는 장면

### 스토리 전개는 탈옥에서 시작된다!

아주 옛날, 영웅이 악마왕을 봉쇄시킨 성 · 쉐도우 게이트. 지금은 도적의 소굴로 변해버린 유적으로 주인공 딜이 이 도적들에게 붙잡혀 있으며 이 시점에서 게임은 시작된다. 주인공의 목적은 감옥에서 탈출하는 것! 딜은 무사히 감옥을 탈출하지만 산 넘어 산이로다! 다음엔 지하 동굴이 가로막고 있다. 여기를 클리어 한 후 성안으로 침입해 어떤 인물을 만남으로 스토리는 급전개한다.



감옥에서 탈출. 열쇠는 빽!



지하동굴 무사 통과 성으로 진입



성 안 인물과의 만남으로 스토리는 급전개



○마술사와 그 일행이 쉐도우 게이트성 쪽으로 걸어가고 있다. 그들의 목적은 과연?
○마왕을 가둔 쉐도우 게이트 성 중앙의 탑에서 불기둥이 솟아오르고 있다



이걸 멋지다고 해야하나?





○쉐도우 게이트성의 내부. 대부분 폐허가 되긴 했지만 아직 사람의 자취가 남아 있는 곳도 몇 군데 있다



○느낌이 그다지 좋지 않는 성 내부에는 곳곳에 위험이 도사리고 있다

서비스 입니다요!!




COMBOY64




# 포켓몬스터 금·은



▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 6월 예정 ▶발매가: 미정

## 포켓몬 세계가 부흥하고 있다

포켓몬 팬들의 속을 바싹바싹 타게 했던 「포켓몬스터 금·은」의 최신정보가 날아들어왔다. 처음으로 공개되는 전투신을 비롯해, 새로운 포켓몬의 등장까지 재미는 한층 더 버전 업 되었다.

### 이게 바로 전투신이란 거지

전투신은 제각각의 '포켓몬'을 사용해서 대전 하는 것으로 이번에 공개된 전투신에서는 주인공과 포켓몬 트레이너가 대전을 한다.



전투신 화면은 「포켓몬스터 적」,「녹」,「청」,「피카츄」를 플레이해본 사람은 거의 낯설지 않을 정도로 같다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 게다가 화면 구성에도 그다지 큰 변화는 없다. 하지만 포켓몬의 종류와 비기면에 있어서는 보다 다양해졌음을 알 수 있을 것이다.



걸스카우트의 복장을 한 '카나미'. 왜 주인공 앞에 나타난거지?

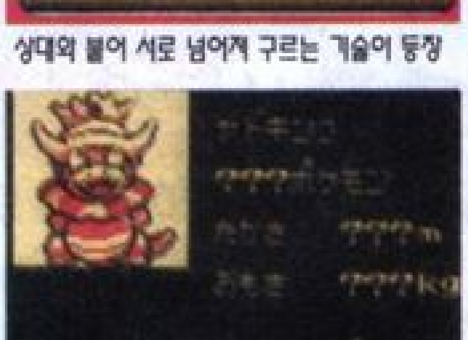
### 트레이너와의 대전



처음 보는 포켓몬인데, 쥐처럼 생긴 놈의 이름은 '마리루', 또 다른 한 놈은 '부루'라고 한다



상대와 붙어 서로 넘어져 구르는 기술이 등장


뭔가 꽉 찬 느낌이 드는구만



# 포켓몬 핀볼



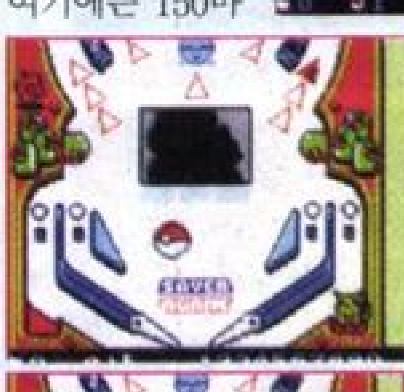
▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션
▶발매일: 4월 14일 ▶발매가: 3,800엔

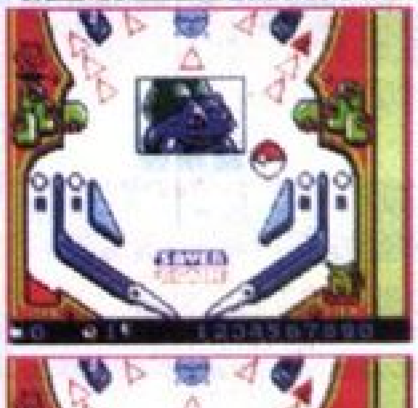
## 몬스터 볼을 조종해야지

### 150마리의 포켓몬을 모은다구?

인기가 캡인 포켓몬이 총출동하는 핀볼게임이 등장한다. 이 게임은 몬스터 볼을 떨어뜨리지 않고, 두 개의 플리퍼(고무 기구)를 사용해 튕겨 되돌리는 것이다. 여기에는 150마리의 포켓몬이 등장하는데 몬스터 볼을 능숙하게 조종하면 그 포켓몬을 잡을 수도 있다. 이것이 바로 '겟 모드'인데, 대의 중앙에는 '포켓몬 실루엣 패널'이 나타난다. 이 패널을 한 장 씩 넘기면 포켓몬이 출현, 그 포켓몬에 몬스터 볼을 몇 번 던져 맞추면 잡을 수 있다.




실제 게임 화면은 상하 2분할로 되어 있는데 이때 화면 밑으로 볼이 떨어져서는 안된다


볼을 몇 번 맞춰 패널을 전부 넘기면 후시기 다네 출현!


후시기 다네를 볼로 몇 번 던져 맞추면… 넌 내꺼야!

### 세계최초의 진동 카트리지 등장!!

진동 카트리지를 보고 놀라지 않을 사람은 없을 것이다. 노란색의 크기는 보통 GB보다 조금 크고, 윗 부분에 진동하는 부분이 있다. 진동시킬 때에는 4개의 건전지만 있으면 OK. 진동의 느낌은 부들부들 떨릴 정도로 그다지 강하지는 않다.






◎GB 본체에 끼운 진동 카트리지

# COMING SOON!!

## 레이싱

■닌텐도 ■미정 ■미정

### F-제로X DD(가칭)



「F-제로X」를 제작한 닌텐도의 개발자가 사용했던 '코스에디트 기능'이 탑재되어 있는 완벽한 소프트. 이제부터는 플레이어 자신이 「F-제로」의 개발자로 자신이 좋아하는 코스를 직접 만들어 하나하나 추가하면서 즐길 수 있게 된다.

■THQ ■99년 가을 예정 ■미정

### 로드 래시 64




PC와 플스용으로 이미 출시된 바 있는 모터사이클 레이싱 게임 「로드 래시」가 N64용으로 등장한다. 일반적인 레이싱 게임과는 달리 주먹이나 체인, 몽둥이, 쌍절봉 등의 무기로 상대방의 진행을 방해하면서 질주한다는 특징을 가지고 있다.

■로켓스타 ■7월 예정 ■미정

### 몬스터 트럭 매드니스 64




PC용으로는 2탄까지 출시된 바 있는 「몬스터 트럭 매드니스」가 N64용으로 이식된다. PC용 「몬스터 트럭 매드니스 2」에서 사용되었던 '포텍스 2' 게임 엔진이 사용되었으며 빅풋이나 그레이브 디거, 그리고 WWF 레슬링을 소재로 한 트럭 등 20종류의 세계 유명 트럭들이 등장하여 게임의 완성도와 재미를 한층 더해준다.

## 시뮬레이션

■비디오 시스템 ■99년 내 ■미정

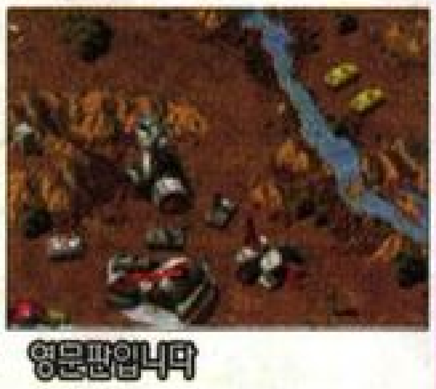
### 플라이트 시뮬레이터(가칭)



밀리터리 매니아들을 흥분시키기에 충분한 이착륙 전투기가 등장하는 「해리어 2000」이 일본판으로 이식이 된다(?)라는 소리가 나오고 있다. 아직 구체적인 내용은 발표되지 않았지만 전투기를 조종하는 감각이 실제와 거의 흡사하다는 이야기와 함께 곧 정식으로 라인업 될 예정이다.

■닌텐도 ■6월 28일 ■미정

### 커맨드 앤 컨쿼




PC와 플스, 새턴용으로 발매되어 선풍적인 인기를 얻었던 웨스트우드 스튜디오의 실시간 전략 시뮬레이션 「커맨드 앤 컨쿼」가 N64용으로 이식된다. 게임의 전체적인 내용은 다른 기종에서와 마찬가지로 NOD와 GDI의 두 세력간의 전쟁을 다루고 있지만 그래픽이 기존의 2D에서 완벽한 3D로 구현된다는 점이 다르다. 이 게임 역시 4MB 확장 램팩을 옵션으로 장착하면 고해상도 모드로 플레이할 수 있다.

## 스포츠

■코나미 ■4월 1일 ■미정

### NHL BLADES OF STEEL

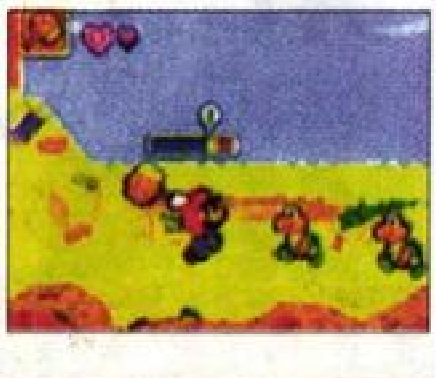


아무런 이야기도 없이 발매일까지 함께 발표된 이 게임은 코나미의 자신만만함을 그대로 보여주는 스포츠 시리즈의 최신작이다. 빙판 위의 격투기라 부를 수 있는 아이스 하키의 최고봉, NHL의 64판은 간단하면서도 신속한 조작감으로 박력 있는 플레이를 맛볼 수 있다.

## RPG

■닌텐도 ■미정 ■미정

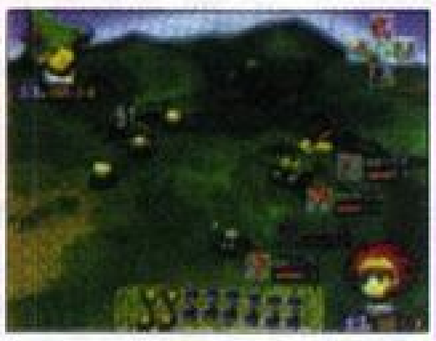
### 슈퍼마리오 RPG2(가칭)



마리오 팬들이 손꼽아 기다리는 「슈퍼마리오 RPG2」의 발매가 점점 가까워지고 있다. 발매일이 아직 확정된 것은 아니지만 올 여름에서 가을사이에는 발매가 된다고 한다. 이번작에서는 마리오가 2D로 등장하게 되는데 현재 시스템적인 부분에 있어서는 거의 완성단계에 접어들었으며 그 외의 제작과정도 꽤 순조롭게 진행되고 있다고 전해지고 있다.

■이미지니어 ■미정 ■미정

### 줄 -마수 사용 전설-



작년 말에 발매될 예정이었던 게임이 갑자기 미정으로 바뀜에 따라 혹시나 개발이 중지된 게 아닌가 라는 의문이 돌기 시작했지만 약간의 시간이 좀 더 걸릴 뿐 개발에는 아무런 문제없이 한창중이라고 한다. 전투에 참가하는 모든 마수들의 박력 넘치는 전투신이 공개될 시기는 올 가을쯤이 되지 않을까 보고 있다.

## 액션

■어클레임 ■99년 6월 예정 ■미정

### 쉐도우 맨




이 게임은 튜록 시리즈로 유명한 이구아나에서 개발하는 3인칭 시점의 액션 게임이다. 플레이어는 현실 세계와 죽음의 세계를 넘나들 수 있는 능력을 가진 주인공 마이클 레로이가 되어 현실 세계를 파괴하기 위해서 죽음의 세계의 게이트를 열려는 암살자와 정신이상자들의 음모를 분쇄해야 한다.

■로켓스타 ■6월 예정 ■미정

### 어스웜 짐 3D




슈퍼맨(?) 복장을 한 지렁이가 주인공으로 등장하는 액션 게임 「어스웜 짐」이 N64용으로 등장한다. 플레이어는 거대한 에일리언 퀸에 의해서 무의식의 세계에 빠져버린 어스웜 짐을 조작하여 6가지의 거대한 세계를 모험하면서 본래의 세계로 돌아와야만 한다.

■어클레임 ■99년 12월 예정 ■미정

### 알모리네즈




이 게임은 특수 방어복을 입은 두 명의 과학자가 시베리아에 상륙한 수수께끼의 식인 벌레 군단에 맞서 싸운다는 내용의 액션 게임이다. 튜록 2의 게임 엔진을 사용하는 이 게임은 1인칭과 3인칭의 두 가지 시점으로 게임을 플레이할 수 있다는 특징이 있다.

## GB 퍼즐

■이미지니어 ■5월 예정 ■3,500엔

### 헬로 키티의 매직컬 뮤지엄



키티장이 탄생한지 올해로 25년. 이 게임은 그 긴 역사를 바탕으로 키티장의 미술관을 만들어 가는 퍼즐이다. 전설의 퍼스트 키티를 비롯해 30종류나 되는 키티장이 컬러로 선보이게 되는 이 게임은 포켓 프린트로 프린트도 가능하다.

# N64 CHEAT CODES FOR USER

**독자의 비법을 모집합니다.**

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임파워 N64비법 담당자 앞

## 닌텐도 올스타! 대난투 스매쉬 브라더즈

### 숨은 스테이지 출현!!

1P모드를 숨은 캐릭터 이외의 기본 8캐릭터로 클리어해서 대전 모드의 모든 스테이지(8 스테이지)로 즐긴다. 그러면 메시지와 함께 숨은 스테이지 '옛 왕국'이 출현한다. 이 스테이지는 「슈퍼마리오」의 스테이지.



○ 조건을 만족시키면 메시지가 표시되고 대전 스테이지가 하나 더 증가한다



○ SFC 시대를 생각나게 만드는 「슈퍼마리오」의 스테이지



○ 다시 한번 그 짜릿함을 맛볼 수 있다면…



스테이지 선택화면의 오른쪽 위에 있는 것이 보너스 스테이지인 '옛 왕국'이다

## 마리오 파티

### 숨은 요소 대공개!!

**2개의 숨은 스테이지 출현법**

「마리오 파티」에 2개의 숨은 스테이지가 있다는 것이 발견되었는데, 우선 첫 번째는 '쿠퍼의 마그마 마운틴'이다. 출현 법은 처음부터 즐길 수 있는 6개의 스테이지를 모두 클리어한 후 샵에 가서 맵 아이템을 산다. 그러면 그 스테이지를 선택할 수 있게 된다.

두 번째 스테이지는 '영원한 별'. 이 경우는 '마그마 마운틴'을 클리어하고 나서, 별을 100개 모은다. 그러면 게임시작시 이벤트 발생, '영원한 별' 스테이지를 플레이 할 수 있게 된다.



'쿠퍼의 마그마 마운틴'
*이 스테이지는 어떠한 스테이지보다도 복잡*



'영원한 별' 최후의 스테이지를 클리어 하면 엔딩도 볼 수 있다

**간단하게 돈 벌 수 있는 방법**

코인과 별을 독점할 수 있는 방법은 콘트롤러를 최저에서도 2개를 준비하자.

그리고 먼저 1P플레이에서 게임을 최종턴까지 진행하면서 조작의 변화를 가한다. 그 후 조작을 COM에서 인간으로 바꾸면, 간단하게 코인과 별은 자신의 것이 된다



○ 먼저 1P로 진행



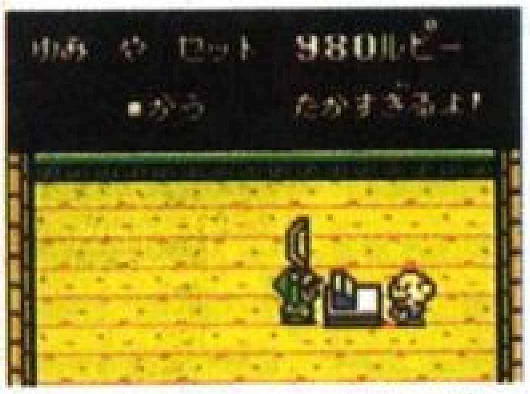
○ 조작을 COM에서 인간으로 체인지

## GB 젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX-

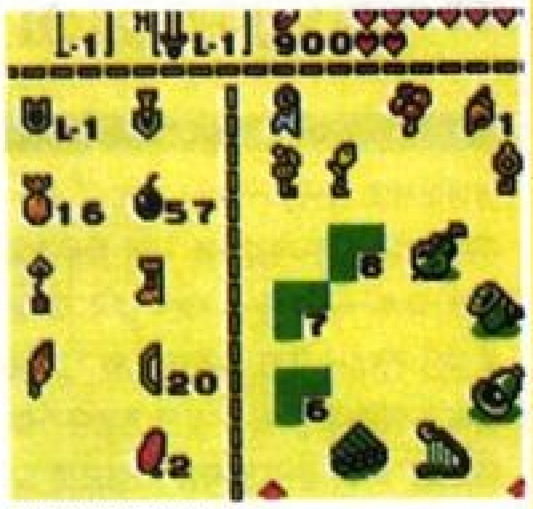
### 새로움이 쏙쏙!!

**아이템을 싸게 구하는 방법**

삽, 활처럼 가격이 비싼 아이템을 살 때 돈을 모두 지불하지 않고 싸게 살 수 있는 방법을 소개한다. 먼저 그 아이템을 살 수 있을 정도의 루비를 모은다. 그리고 가게로 가서 아이템을 사면 루비가 줄어들게 되는데 그때 바로 세이브를 하자. 그러면 가지고 있던 돈은 세이브직전의 액수로 비싼 아이템을 얻을 수 있다.




루비가 감소하기 시작할 때 바로 세이브를 시킨다



이게 사기꾼 기질이!?

### 부메랑 입수법

트롬보 해안에 있는 입구를 바위로 막은 방. 여기에는 아무 것도 없는 것처럼 보이지만 전망경을 가지고 있으면 그 장소에 있는 캐릭터를 발견할 수 있다. B버튼의 아이템과 교환으로 부메랑을 입수할 수 있다는 것이다. 이 부메랑은 비스듬함을 포함해 8방향으로 던질 수 있다. 게다가 먼 곳의 스위치를 누르거나 떨어져 있는 장소에 있는 아이템을 얻는 등 아주 편리한 아이템이다.




교환할 아이템은 삽으로 하자

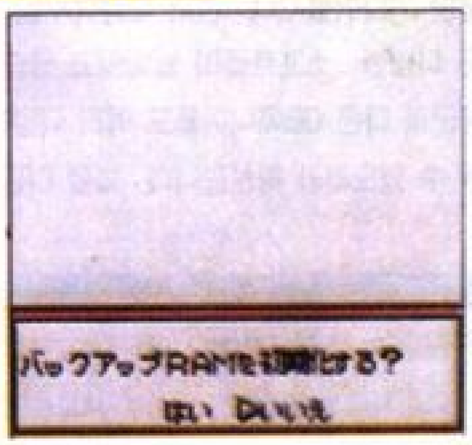


비스듬한 방향으로 던져도 아이템을 얻을 수 있다

## GB 포켓몬 카드

### 백업램을 초기화

대전이외의 화면에서 A+B+스타트+셀렉트를 동시에 누르면 화면에 윈도우가 출현한다. 이 때 스타트+셀렉트만을 떼면 '백업램을 초기화하겠습니까?'라는 메시지가 나타나는데 이때 A로 '예'를 선택하면 기록이 사라진다



대전화면에서는 불가능

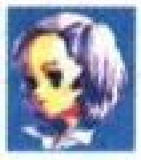
# 두근두근 구구리 러브 열



**여기저기서 톡톡!! 봄 터지는 소리가 들려옵니다. 아니지 따뜻한 남쪽 나라에서는 꽃 축제분위기로 벌써부터 거리가 분주하다고 합니다. 구구리도 곧 봄 찾아 떠날 것입니다. 도시 속의 봄이 아닌 자연 속의 봄을 찾아서!!! 이번 달 구구리 앞으로 온 사연중 반 이상이 봄을 타는 남정네들의 하소연이었습니다. 이거 어찌된 일입네까? 원래 봄은 여자가 타는 건데…**

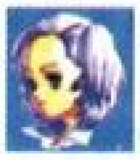
안녕하세요, 구구리 누나

저번 달에 무슨 게임기를 사면 좋을까요? 하고 편지를 보냈는데 흑흑~~~~~~~. 저는 결국 GB컬러를 구입했습니다. 지금은 집에서 「DQ 몬스터즈」와 「고에몽」을 재미있게 플레이하고 있습니다. 하고 싶은 게임은 「젤다의 전설 」「포켓몬 카드」를 하고 싶은데 자금 사정으로 교환을 못하고 있습니다. 게다가 컬러 팩 구하기도 무지 어렵더군요. 전 RPG를 가장 좋아합니다. 제가 GB컬러를 산 이유도 젤다와 DQ를 하기 위해서입니다(근데, 젤다를 못하고 있으니). 구구리 누나 GB컬러 팩도 다른 기종들처럼 소프트가 마구마구 쏟아졌으면 좋겠어요. 저의 바램입니다. 그럼 다음달에 또 뵙죠.



**누나가 형원군에게 너무 무심했나보군요. 그래도 형원군 스스로 뭔가를 비교, 판단해 결론을 내리기까지의 그 과정은 형원군에게 많은 보탬이 되었으리라 봅니다. 만약 누나가 "이걸 샀으면 좋겠어"라고 형원군에게 전했다면 분명 형원군은 후회할 일을 범할 수도 있었다는 거죠. 하지만 자신이 신중히 고려해 선택한 만큼 더 애정이 가고 끔찍이 여기게 되는 법! 형원군 앞으로 살아가다 보면 '선택'이란 걸 하지 않으면 안될 경우가 무지 많습니다. 누군가에게 도움을 청할 수도 있지만 최종 선택은 형원군이 해야 한다는 것을 꼭 말해주고 싶군요. 누난 형원군이 그때마다 객관적이고 비판적인 눈을 가지고 잘 선택하리라 믿습니다. 참! 젤다는 구하셨나요? 형원군 말대로 GB컬러 팩 구하기가 무지 어렵더군요. 처음 발매되었을 때 시장에 잠시 깔렸다가 어느 정도 시간이 지나면 매장에서 자취를 감추게 되니…. 아직 정식 수입이 이루어지지 않아 그런 점도 있지만 형원군 조금만 기다려봅시다. 현재 일본에서는 차세대기에 못지 않은 다양한 소프트들이 발매되고 있습니다. 머지 않아 형원군과 다른 GB매니아들도 여러 다양한 게임을 반드시 맛볼 수 있으리라 확신합니다. 그럼 이만!!**

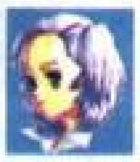
구구리 누나! 안녕하세요. 전 3월 2일 이후로 기나긴 선배들의 그림자에서 벗어나 고2라는 새로운 뱃지를 달고 돌아왔습니다. 그간 1학년이라는 명칭 하나 때문에 선배들의 눈초리를 살피며 요리조리 피해 다녔는데, 이젠 제게도 드디어 후배가 생긴다니 하하핫! 이제야 기좀 피고 살겠군요. 3학년 선배님들은 수능 때문에 이젠 후배들에게 신경 쓸 틈이 없으니, 지금 이 순간부터 후배들은 제가 다스리겠습니다. 뭘로? 뭐긴 뭡니까! 선배의 정을 확실히 느낄 수 있는 '사랑의 매'로서~~~~~~~~~~~~푸하핫! 기다려라 후배들아!!



**승긴군! 어째 다스리는 일은 잘 되고 있습니까? 솔직히 승긴군이 옆에 있었다면 꿀밤이라도 한 대 먹였을 겁니다. 왜냐? 저의 손아귀에 들어온 이상 승긴군은 제가 다스리리니까요. 제가 좀 징한 데가 있거든요. 승긴군! 후배들을 건딜지 말라는 소리는 않겠습니다. 승긴군 말대로 후배들을 위한 선배의 관심! 배려! 끈끈한 정! 등등 어찌 말로 다 표현할 수 있겠습니까? 고교 선·후배 사이는 어느 선·후배 사이보다도 특별하다는 것쯤은 누나도 경험해서 알고 있습니다. 하지만 꼭 폭력(?)만이 군기를 잡는 최우선의 선택은 물론 아니겠죠. 사실 누나가 좀 한 터프 한답니다. 욱~하는 성질에 순간적으로 뻗은 한 주먹이 한사람의 가슴을 피멍들게 하죠. 승긴군도 곧 알게 될 것입니다. 가하는 쪽보다는 당하는 쪽이 두다리 쭈~~~~욱 뻗고 잘 수 있다는 것을 !! 선배라는 위치가 참 어깨가 무겁더군요. 더구나 사이에 낀 어중간한 위치는 더더욱! 아래·위 눈치를 다 살펴야 하니 몇 배나 머리가 터지죠. 어쨌든 승긴군에게 후배가 생긴 일은 진심으로 축하하구요, 하극상이 일어나지 않도록 몸조심하면서, 평화를 유지하면서서서 세력을 키워나가길 바랍니다.**

그 동안 안녕하셨는지요? 이번 달은 저에게 너무나도 큰 슬픔만을 안겨 주고 있습니다. 용성! 대학생활을 항상 나와 함께 했던 단짝 친구! 앞으로 3년간 못 보게 되었습니다.

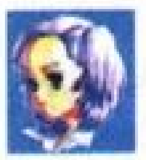
입대하기 1분전(12:59)에 저에게 전화가 왔습니다. "나 솔직히 겁나. 난 너처럼 씩씩하지도 못하고 성격도 외향적이지 못해. 1주일만이라도 아니 하루만이라도 늦게 들어갔으면 좋겠어." "……"나는 아무 말도 해줄 수가 없었습니다. 정말 착하고 여성스러운 친구였습니다. 마음 같아서는 대신 들어가고 싶었습니다. 글을 쓰고 있는 이 순간에도 또 한 친구가 입대를 앞두고 있고, 지난번에 게임파워를 함께 방문했었던 철현이도 며칠 남지 않았습니다. 전 군대가 싫습니다. 훈련이 힘들어서가 아니라 친한 친구들과 헤어져야 한다는 것, 그것 때문이죠. 전 오늘도 밤잠을 설치며 친구들을 생각하고 있습니다. 그리고 항상 기도합니다. 제 친구들뿐만 아니라 모든 군인들이 건강히 군복무를 마칠 수 있도록 말입니다. 구구리 누님도 그들을 위해 기도해 주시면 고맙겠습니다.



**준호군 오랜만이군요. 그날은 먼 걸음 하셨는데 마감인 관계로 재미있게 함께 하지 못해 정말 미안해요. 이해해 주리라 믿고 누나의 마음을 전합니다. 준호군 힘을 내세요. 많은 친구들이 준호군을 의지하며 바라보고 있는데 준호군이 이렇게 마음이 약해지면 어떡해요. 정말 남자답게 ! 그리고 박력과 자신감이 가득찬 모습으로 친구들을 대해야죠. 마음이야 물론 혼란스럽고 우울해지겠죠. 하지만 누난 함께 슬퍼하고 부둥켜안고 우는 것 보단 냉정하다는 소릴 듣는 한이 있더라도 "넌 할 수 있어 임마. 이 정도에 겁을 내면 앞으로 어떡할 거야?"라는 냉정한 말 한마디 던져주는게 나중에는 더 힘이 되리라 믿고 있습니다. 준호군과 이야기를 나누는 동안 정말 세심하고 씩씩하면서도 여리다는 걸 느낄 수 있었습니다. 하지만 누난 걱정하지 않습니다. 이 세상에는 가슴이 따뜻한 사람이 많이 부족합니다. 아니 그것보다 자신을 속이고 사는 사람이 많은 것 같습니다. 누나도 그 중 한사람이란 생각이 드는데 친구를 위한 준호군의 마음을 읽고 누나도 오늘은 바쁘다는 핑계로 잊고 살았던 친구들이 무지 보고 싶군요. 어쨌든 준호군! 입대한 친구, 입대를 앞둔 친구 모두에게 따뜻한 격려에 말을 전합시다. 준호군은 친구에게 '사랑한다!' 라고 소리쳤는데 그래요 누나도 모두 모두를 사랑합니다.**

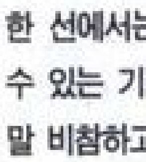
안녕하세요! 구구리 누나. 고민이 있어서 구원의 글을 올립니다. 누나 전 그 친구와 싸운지도 어언 1년이 가까워지고 있습니다. 사과를 하려고 했었는데 힘들었어요. 구구리 누나

도 그 맘 아시죠? 친구와 화해하기 힘든 거…. 제 생각인지 몰라도 그 친구도 나에게 사과를 하고 싶었나봐요. 그래서 이렇게 더욱 용기를 내어 보냅니다. "진웅아! 그땐 내가 미안했어. 말로 할 수 있었는데 내가 그깟 자존심 때문에 주먹을 들었던 것 같아. 지금이라도 화해해서 다시 친해졌으면 해 사과 받아 줄 거지? 우리 앞으로 싸우지 말고 지내자."누나, 이제야 속이 후련하군요. 구구리 누나는 성격이 좋아서 저처럼 이런 못난 일은 없겠죠? 만약 친구랑 싸운 일이 있다면 얼른 화해하세요. 기분이 좋아지거든요. 그리고 잊고 있었던 친구가 있다면 그 친구를 한번 찾아가 보세요. 마음이 편해질 거에요. 못했던 이야기도 실컷 하구요. 힘든 일 있으시면 힘내시고요. 건강 조심하세요.



민균군 정말 멋집니다. 조금만 용기를 내면 이렇게 마음이 편해지는데 왜 진작에 시도하지 않았지? 라고 후회하고 있죠? 시간이란 게 때로는 약이 되고, 때로는 병을 더 악화시키기도 하더군요. 민균군은 시기를 잠깐 놓친 바람에 거의 1년이란 긴긴 시간동안 가슴 한쪽이 뻥 뚫린 채 진웅이와 벽을 쌓고 지내 왔군요. 그래도 이 순간 용기를 내어 비록 직접적이지는 않지만 진웅이에게 진심을 전하는 민균군을 보니 누난 참 가슴 뿌듯합니다. 진웅군도 아마 민균군과 똑 같은 마음을 가지고 멀리서나마 지켜보고 있었을 겁니다. 그래도 불행 중 다행인 것은 인간관계에서 제일 겁나는 '무관심'이란 덫에는 걸리지 않았다는 거죠. 싸우고 화해하고 이게 너무 지나치게 반복되면 결코 좋은 현상은 아니지만 적당한 선에서는 오히려 더욱더 가까워지고 서로를 더 잘 알 수 있는 기회가 될 수가 있습니다. 하지만 무관심만큼 정말 비참하고 외로운 것은 없을 것입니다. 싸워도 그만! 만나도 그만! 이런 사이는 친구라고도 할 수 없겠죠. 민균군! 진웅군과 다시 예전처럼 사이좋게 지내길 바라며 다음에는 둘이서 함께 찍은 스티커 사진이라도 한 장 보내 주세요. 누나가 길이길이 간직할게요. 그럼 안녕!

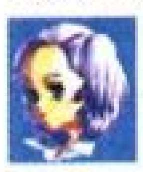
구구리 누나! 안녕하세요. 제 이름이 홍콩배우랑 같죠? 주성치 만큼 유머, 무술, 요리 실력도 뛰어납니다. 누나, 사실은 이성 친구에 대해 이야기를 나누고 싶어서 이렇게 펜을 들었어요. 그녀의 이름은 '윤초희'! 4, 5학년 연속으로 같은 반이었고 짝궁도 했었습니다. 또 각각 여자친구, 남자친구와 헤어진 후 교제도 잦아졌구요. 2년 동안 충분히 그녀를 관찰했습니다. 그리고 마지막 6학년 생활엔 그녀의 남자친구가 되고 싶습니다. 그녀 역시 절 긍정적으로 보고 있다고 생각이 듭니다. "윤초희! 난 널 좋아해! 그러니까~~~~~그러니까 같이 놀자!"구구리 누나 저의 마음을 꼭 좀 전해 주세요.



주성치군 정말 멋진 이름을 가졌네요! 이름만큼이나 여자친구를 향해 던지는 말도 멋집니다. 또한 여자친구 이름도 윤초희! 개인적으로 누난 초희!라는 이름을 아주 아주 사랑스럽게 생각하고 있습니다. 누나의 고교시절! 「스무 살까지만 살고 싶어요」라는 책을 통해 과연 살아간다는 게 무엇인가? 라는 약간은 철학적인 고민에 빠져 한동안 방황을 했었는데 그때 그 책 속의 여주인공 이름이 '초희'였어요. 너무나 가슴아픈 이야기였지만! 그후로 누난 초희라는 이름만 들으면 그 주인공과 방황하던 누나의 옛 모습이 떠오른답니다. 주성치군의 마음은 결정이 된 것 같은데, 그렇다면 남자답게 밀고 나가는 겁니다. 예전에도 이런 사연에 누나가 답했듯이 섣불리 판단한 것도 아니고 하니, 서로 도움이 된다면 이 성친구는 무엇보다 값진 보석이 될 수 있습니다. 서로 의지하고 챙겨주고 힘이 되고 누난 주성치군을 믿고 지켜보겠습니다. 더욱더 용기를 내는 겁니다.

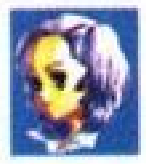


후~~! 이제 완전 봄인가 봅니다. 한낮에는 정말 덥군요!(현재 15℃) 안녕하세요! 구구리님. 저는 열정적인 파워人 Jun이어요. 반갑습니다. 후후후, 이제 곧 64DD가 발매되려는 것 같군요! 혹시 「파이어 엠블렘」이 나온다는 소식은?(저는 광팬). 이제 새학기 군요. 좋은 담임선생님을 만나 안심입니다. 그런데 등교가 7시까지! 새학기 시작한지 얼마 되지도 않았는데 벌써부터 죽갔습니다. 참 그리고 저번에 애니메클럽 상품으로 받은 에바! 애들이 서로 달라고 야단입니다. 그러~~나 100만원을 준 데도 안 팔 겁니다. 누가 주셨는데…. 후후~N64도 없는 놈이 N64코너에 편지를 보내는 게 우습기도 하지만, 너무나도 보내고 싶어서 팬을 들었으니 미워하지 마세요. 그럼 안녕히…



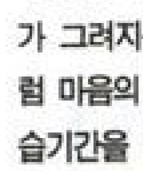
요 며칠 꽃샘 추위 탓에 파릇파릇 다시 되살아나던 제 마음도 잠시 멈칫하더군요. 하지만 Jun군의 사연 덕에 다시 원기회복 했습니다. 봄, 새학기, 새담임, 새로운 친구들 등등 이 모든게 누나에게는 가슴 설레는 희망으로 다가 옵니다. 매년 다가오는 봄이라도 해마다 그 느낌은 다르겠죠! 그래서 인지 올해 봄은 마냥 즐겁지만은 않군요. 이거 봄을 타나 봅니다. Jun군 새학기가 시작된지도 거의 한달이 다되어 가는데 이제 적응이 좀 되었는지? 짧은 만남이었지만 참으로 씩씩하고 바르다는 느낌을 받았어요. 그래서 믿음이 더욱 갔구요. 아참! 반가운 소식이 있습니다. N64로도 「파이어 엠블렘」이 곧 발매된다고 합니다. 더 자세한 것은 N64라인업을 참고로 하시고 앞으로 더욱 발전된 모습으로 만났으면 합니다. 파워의 열성 팬답게 항상 꿋꿋하게 열심히 나아가길….

구구리 누나! 저 기억하시겠어요? 이번 달은 특별한 사연은 없지만 그냥 누나와 이야기하고 싶어서 보냅니다. 제가 우울증이 있는데요, 요즘은 무척이나 심해졌습니다. 근데 예약해 놓은 포켓스테이션은 왜 이렇게 안 오는지…(15일 정도 경과). 62,000원이나 주고 예약해 놓았거든요. 원가는 3000엔인데 우쒸. 일본에도 물건이 없다더군요. 누나 그리고 제가 드디어 PS를 샀습니다. 그것도 7500으로. 이렇게 좋은 일도 있는데 우울한 이유를 모르겠습니다. 누나가 절 좀 달래 주세요. 그리고 앞으로는 매달 빠지지 않고 찾아 뵙도록 노력하겠습니다. 그럼 이만.



대성군이 봄을 타는건가? 자, 아주 아주 밝고 희망찬 목소리고 누나가 봄인사를 전합니다. 대성군 ! 안~~~~~~~~녕! 자신이 우울증에 걸렸다고 생각하는 순간 정말 우울증이 발병합니다. 사람마다 우울증 증세는 조금씩은 다 가지고 있는데, 그걸 어떻게 생각하고 행동하느냐에 따라 정도가 달라지는 거죠. 자꾸 힘이 없어지고, 어둠이 좋고, 무표정에다 멍멍한 머리속! 등등 이 모든 것은 본인 스스로가 만든 증세입니다. 사람이 항상 밝고 즐겁게 만은 지낼 수가 없죠? 그렇다고 흑과 백처럼 분명하게 단정 지을 수 도 없는 게 사람의 마음입니다. 대성군 마음을 밝게 하려고만 노력하세요. 몸도 마음도 지치는 경우는 많습니다. 하지만 그때마다 왜 이러지? 라고 생각지 마시고, 어떻게 하면 이번을 계기고 보다 성숙될 수 있을까를 생각하는 겁니다. 그러다 보면 어느새 자신도 몰라보게 달라진, 자신감 가득한 멋진 모습으로 웃고 있을 겁니다. 대성군 파이팅!!

구구리 누나! 지난번 사연대로 전 경기도 시흥시 시화공단 쪽에 있는 '서울정밀'이라는 회사에 실습을 나와 있어요! 매일 6시 40분 기상! 거의 매일 밤 11시까지 연장작업을 하면서 게임에 신경 쓸 틈이 없지만, 어김없이 저는 파워를 보고 있어요! 누나 여기서 매일 게임을 하지는 못해도 8호실에 있는 한 형이 PS를 가지고 있어서 지난주에 그 형 집에서 「사일런트 힐」, 「스파 제로3」로 날을 샜습니다. 저도 곧 GB컬러를 사서 즐길 겁니다(희망사항). 「비트매니아 GB」가 너무 하고 싶어서!! 그럼 누나 잘 지내시구요, 매일 13시간씩 일하는 저에게 격려의 한마디만 전해주세요!



열심히 살아가는 도형군에게 누나가 격려의 박수를 보냅니다. 짝짝짝!!! 많이 힘드시죠. 집 떠나 합숙생활을 하면서 게다가 매일 13시간씩 일을 한다니…. 마냥 여리게만 보였는데 이제는 어엿한 사회인(?)이 되어서도 누나를 찾아주니 너무 고마워요. 누나도 도형군에게 조금이나마 힘이 되고 싶은 맘에 이렇게 마음을 전합니다. 5월호를 사들고 제일 먼저 이 코너를 확인해 기뻐하는 도형군을 떠올려보니 누나얼굴에도 미소가 그려지는군요. 비록 하루하루 일은 힘들지라도 지금처럼 마음의 여유를 가지고 게임도 가끔 즐기면서 무사히 실습기간을 마치길 바랍니다. 게임이 생활의 활력소가 되고 있는 것 같아 일할 맛이 팍팍 생기는 군요.
도형군, 실습기간에도 월급이 나오나요? 혹시 실습비를 몽땅 털어 GB컬러를 사려는 게 아닌지? 바로 짚었나? 어쨌든 개인적으로 누나도 비트매니아를 무지 좋아합니다. 머리, 눈, 손이 따로 움직이긴 하지만 그래도 한 스테이지씩 클리어해 나갈 때면 오묘한 느낌이 밀려옵니다. 그럼 희망사항이 현실화되길 바라며, 건강한 모습으로 다시 만날 수 있기를 바랍니다.

구구리얼
보너스 스테이지

# 매니아의 방을 공개합니다



「매니아의 방을 공개합니다」는 여러분이 '나도 이렇게 해보았으면'하는 부러움의 세계를 선보입니다. 지금은 그냥 이곳을 스쳐 지날 지도 모르겠지만, 어쩌면 이 페이지에 실려있는 모습은 여러분의 미래일 수도 있습니다. 여러분들보다 조금 빨리 자신의 공간을 만든 이들, 그 사람들의 이야기를 보며 자신의 공간을 머리 속에 그려보시기 바랍니다.



## 이유는 한 가지, "게임이 좋으니까…"

지하철 광화문 역을 내려 도보로 5분 정도…. 곳곳에 서있는 사복 경찰들과 행인이 거의 없는 거리 풍경이다. 동네가 동네이니 만큼 평범한 사람은 얼씬 조차 않을 듯한 이곳에, 무척 평범한 사람, 이상희씨의 게임샵이 자리하고 있다.

언뜻 보기에는 동네 한 귀퉁이에서 흔히 볼 수 있는 동네 게임점, 8평 남짓한 공간에 꾸며진 게임샵, '게임 아트'는 평범한 이상희씨의 평범하지 않은 게임사랑이 만들어낸 '꿈의 공간'이다.





벽면을 가득 채우고 있는 게임들. 판매를 위해서 진열해 놓았다기보다는 본인의 즐기기 위해 모았던 게임이라고 한다.

## 하루종일 게임을 즐기고 앉아있는 게임점 사장

보통 게임가게에 들어서면 의례 듣게 되는 한마디. '뭐… 찾는 거 있으세요?' 이 말은 게임 아트에서 좀처럼 들을 수 없는 말 중의 하나이다. 뭔가 하나라도 팔아보려 애쓰는 목소리, 때때로 구매를 독촉하는 듯한 그 목소리가 들리지 않는 것만으로 편안하게 들어서는 느낌이 조금은 편안해진다.



가게 안에는 늘 사람이 끊이지 않는다. 이들은 손님이 아니라 게임을 좋아하는 이상희씨의 주변 사람들이 대부분

"억지로 매상을 많이 올리고 싶은 생각은 없어요"라고 말하는 젊은 게임가게 사장 이상희씨. 그가 게임점을 운영하는 이유는 단 하나이다. '하루 종일 게임과 함께 할 수 있기 때문'.



커다란 프로젝터 TV와 여러 대의 디스플레이를 이용해 주변 사람(게임을 좋아하는 친구나 형, 동생)들과 아이스크림 내기 게임시합을 벌이기도 한다. 문제는 이 게임시합이 거의 매일 벌어지고 있는 통에 손님이 들어설 틈도 없다는 것



가끔 게임에 열중하다보면 손님이 가게에 들어와 있는 것도 모를 때가 있다고 한다. 서비스업 종사자로서 이 점은 실격사항!

## 게임도 즐기고 생활도 즐기고

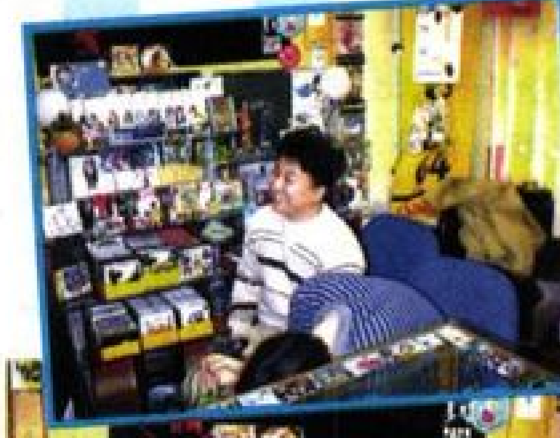
그렇다고 수입이 전혀 없는 것은 아니다. 다만 소위 잘 나가는 게임점으로 불리기에는 턱도 없이 모자란 상황. "물론 장사도 잘 되면 좋기야 하겠죠. 하지만 늘 게임을 즐길 수 있고, 저와 같은 취미(게임)를 가진 사람들이 언제나 주변에서 즐거운 시간을 가질 수 있는 공간을 가지고 있다는 것만으로 무척이나 신나는 일인 걸요. 게다가 회사에 있을 때는 꿈도 못꾸던 직함, '사장님' 소리를 들을 수 있으니…"





게임점을 하고 있는 덕에 모든 종류의 게임기를 가질 수 있게 되었다고 자랑하는 이상희 씨

게임 아트의 사장님 이상희씨의 눈빛에는 수백억을 벌어들이는 대기업의 회장들보다 더 큰 만족감과 자신감이 어려 있었다.



거의 모든 게임을 섭렵한 게임점 주인답게 게임 실력도 수준급. 간식 내기 '마리오 카트' 시합에서 거저가 참패를 당하는 수모(?)를 겪기도



캐릭터 상품을 비롯한 각종 액세서리도 가게 안을 가득 채우고 있다. 거의 모든 종류의 게임관련 상품을 찾아 볼 수 있다. 이것의 대부분도 판매용이라기 보다는 개인 수집품

### 공고

남들의 눈이 휘둥그래질 만큼 멋진 여러분의 방을 파워에 실어보시지 않겠습니까? 자세한 자신의 소개 및 사연과 함께 자신의 방 구석구석을 사진에 담아 보내주세요. 각 사진에 설명까지 덧붙인다면 더더욱 멋지겠죠? 방이 공개되는 독자 분께는 파워 점수 1000점을 드리겠습니다.

- 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「매니아의 방을 공개합니다」
- 문의전화: 02)3142-6845

# X-file



[허우진 기자]

## 지금은 잠시 휴식중!!

지난 2월 17, 18일 양일간 일본 치바의 마쿠하리 멧세에서 일본 최대 규모의 어뮤즈먼트 머신 전시회인 'AOU 엑스포'가 개최되었다. 올해로 18회를 맞는 AOU 엑스포는 '밝은 경영 · 즐거운 어뮤즈먼트'라는 테마 아래 세가와 남코를 비롯한 70여개의 일본 아케이드 업체가 참여한 꿈의 향연장이었다. 그러나 전시회 내내 아쉬웠던 점은 아케이드 게임계의 한 시대를 향유했던 대전격투 게임의 경우 출품작의 타이틀도 적은데다가 플레이 가능한 작품도 고작 캡콤의 「스트리트 파이터Ⅲ 3rd STRIKE」뿐으로, 일각에서는 대전격투 게임이 사향길에 접어든 것이 아니냐라는 근심어린 소리도 있었다.

아마 「버추어 파이터」가 등장했던 것이 1993년도로 기억된다. 당시 세가의 「버추어 파이터」의 등장은 3D 대전격투라는 탄생과 함께 아케이드 게임계를 대전격투 게임 장르 일변으로 만드는 지대한 공로를 했다. 덕분에 게임센터에서는 아무튼간에 일단 두 녀석이 달라붙어 싸우는 대전격투 게임만 갖다 꽂아 놓으면 장사가 된다는 불문율 아닌 불문율이 생겨날 정도였으니깐 말이다. 또한 여기에 남코 철권시리즈의 등장으로 인해 아케이드 업계는 격투 게임의 절정 시대를 맞이하게 된다. 이에 일본 아케이드 게임 개발사에서는 너나 할 것 없이 앞을 다투어 대전격투 게임을 만들어 내기에 여념이 없었고, 이렇게 급조된 수많은 격투게임들은 점점 게임센터 전체를 오로지 한 장르로 도색해 버리는 사태까지 이르렀다. 심지어는 일부 매스컴에서 격찬을 아끼지 않던 게임들도 실상 출시되어 보면 재미라든지 참신성은 찾아 볼 수 없는, 무조건적으로 상대와 치고 박기식의 단조로운 게임성을 벗어나지 못해 게이머가 익숙해지기도 전에 사장되어 버리는 악순환을 거듭하게 되었고, 결국 참신한 아이디어가 고갈된 게임성은 전체적인 격투게임의 라이프사이클을 점점 더 단축시키더니 이제는 아예 격투게임에 식상함까지 느끼게 되는 상황까지 초래하게 되었다.

대전격투 게임은 이미 사향길에 접어들은 것이다!!




한 시대를 풍미했던 격투게임이 이처럼 전락해 버린 원인은?, 이유는?

그러나 단순히 "이제 대전격투라는 장르는 이미 싫증나 버렸어"라고 결론지어 버리는 것은 성급하지 않을까? 초대 1987년 스파가 발매된 후 10여년이 흐른 현재 발매되고 있는 작품들을 보면 게임적인 아이디어가 고갈되어 가고 있다는 느낌은 부정하기 어렵다. 하지만 그것은 필시 단기간에 같은 컨셉의 작품을 끊임없이 발표하지 않으면 안되었던 것이 원인으로 지금의 현상은 어느 한 의미에 지나지 않는다. 새로움을 배제한 채 무조건 '싸운다'라는 개념만을 도입한 업계의 쉼없는 게임 타이틀 발표는 새로움을 찾고 고민해야 하는 개발자들로 하여금 오로지 시대의 조류에 편승하는 안일한 자세를 유도했다고 생각된다.

음악 게임에 열중하는 것. 그것은 잠깐의 외도라고 하고 싶다. 현재 게임센터에는 아직도 많은 대전격투 팬이 존재한다. 플레이어끼리 대전하는 재미에 대한 감정은 싫증난다, 싫증나지 않는다로 좌우되지 않는 극히 보편적인 것이다. 우리 게이머들이 원하고 있는 건, 양질의 우수한 게임을 기다리고 있는 것, 그 뿐이다.

낙타를 타고 뛰어보자 팔짝!!

# 메탈 슬러그 X




98년 3월에 발매되어 많은 메탈 슬러그 팬을 감격시켰던 「메탈 슬러그 2」에 이어 최신작이 발표되었다. 그 제목도 X세대인 게이머들에게 어울리는 「메탈 슬러그 X」. 단순하면서도 깊은 게임성으로 인해 많은 팬들을 확보하고 있는 메탈 시리즈. 유감이었던 점은 하얀 피에 범벅이 된 적군들을 보면서 이차돈의 순교를 생각하며 우유가 싫어졌는데.... 게임성이냐? 폭력성이냐?

▶제작사: SNK ▶장 르: 액션 슈팅
▶발매일: 미정

## X는 전작 「메탈 2」의 리믹스 판!!

「메탈 슬러그 X」는 일단 기본적으로 전작인 2편을 베이스로 몇 가지 요소의 추가와 레벨 업을 이룬 형태를 하고 있다. 한마디로 말해서 흔히들 말하는 리믹스 판이라는 것!



그로테스크한 표정이 압권이었던 전작의 주인공들도 변함없이 나온다


전작에서는 미션 2의 보스전 직전에 등장했던 슬러그 노이드. 이번에도 건재하다

### 등장 캐릭터

주인공 역시 「2」에서 소개된 특수부대 출신의 컴퓨터 인텔리전트인 마르코 로시, 보이시하고 시원시원한 성격과 뛰어난 전투 능력을 가진 에리 카사모토, 정규군 PF부대 소속이며 마르코와 둘도 없는 친구인 타마 로빙, 마지막으로 이탈리아 부호 젤미가의 무남독녀인 피오 젤미 등 4명이 전투에 참가한다.




조작계는 기본적으로 전작의 것을 답습하고 있다. 레버와 각 버튼의 역할에 대해서는 다음과 같다.

**레버**

자기(自機)의 이동 · 배틀건 포의 사격 방향 변경. 자기와 승차물의 이동. 보병일 때와 메탈 슬러그를 타고 있을 때는 앉는 것도 가능하다. 무기의 사격 방향에도 대응하고 있다.

**A: 샷**

보병시에는 핸드건이라든지 파워 업 건을 발사한다. 적병과 거리가 가까울 때에는 자동으로접근 공격이 된다. 승차물에 타고 있을 때는 배틀건 포를 발사한다.

**B: 점프**

레버와의 조합으로 점프 방향을 변경할 수 있다. 승차물에 타고 있을 때에도 점프를 할 수 있다. ↓+B로 내린다.

**C: 수류탄 · 캐논포**

기본적으로 수류탄을 던지며, 캐논포가 장착되어 있는 승차물에 타고 있을 때에는 캐논포를 발사한다. 모두 탄수에 제한이 있지만 탄약 보급 아이템을 취하면 보충할 수 있다.

**AB: 메탈슬럭 어택**

승차물을 적을 향해 돌격, 자폭시켜 공격한다. 위력은 절대적이지만 승차물이 아니면 안된다.

### 적들이 더 사악해졌다!

「1」, 「2」 모두 최악의 난이도를 자랑했던 메탈 슬러그 시리즈가 이번 「X」에는 전작 적 캐릭터 배치를 새롭게 해 보다 격렬한 공격을 해 올 것 같다. 게다가 아이템이나 승차물의 배치도 변경되어 있고 변화된 공격에 대응할 수 있도록 되어 있는 것 같다.

그러면 사진을 근거로 적의 새로운 공격에 대해서 예측해 보자.

아래 사진을 보자. 여기서 주목해야 할 것은 메탈 슬러그의 등장. 전작의 미션 1에서는 플레이어가 탄에 맞으면 즉사하는 캐멜슬러그가 등장한데 반해, 이번에는 3발까지 적의 공격을 견딜 수 있는 메탈 슬러그가 나온다. 이로서 보스의 공격이 상당히 강화되어 있다는 점을 생각할 수 있다.


여기에 메탈 슬러그가? 캐멜 슬러그는 어디로?

아래 사진의 용수로는 전작에서는 배가 출현한 장면에서 볼 수 있었는데 X에서는 새롭게 설치되었다. 우물에서는 전작 미션 6에 등장하는 미사일이 발사되고 있으며, 게다가 우측 우물에서는 좁은 간격의 2연발 미사일이 발사되고 있다. 엇! 어떻게 피하지?



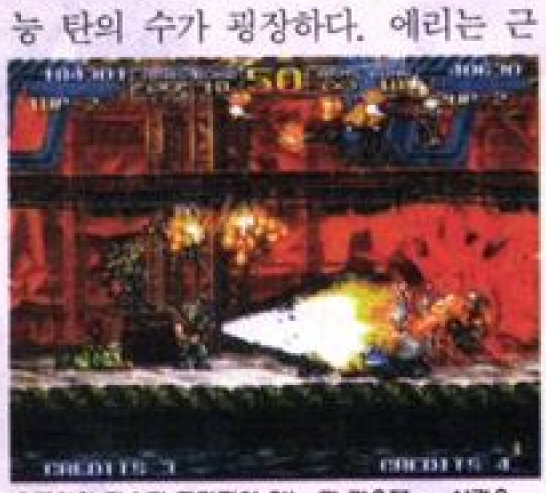
새롭게 추가된 트랩. 우물에서 미사일이 발사된다

그리고 비탈의 장면에서는 소형 UFO가 등장한다. 전작의 라스트 보스전에서 마르코일행을 고전시켰던 우주인들이 설마 여기서 등장할 줄이야…. 이곳에 있다는 것은 혹시 다른 미션에도 우주인이 출현한다는 소리? 전작에서 상당한 내구력을 자랑한 UFO가 이번에는 어떻게 출현할는지. 출현하는 지형에 따라 상당히 고전을 치를 것 같다.



우주인의 악몽이 재현된다. 레이저 정말 싫어

아래 사진은 얼핏보기에는 전작과 그다지 변경점이 없는 것 같지만 우주인 공격하고 있는 파괴 가능 탄의 수가 굉장하다. 에리는 근접공격으로 응전하고 있지만 괜찮을는지….



우주인의 탄수가 증가되어 있는 것 같은데…. 샷건은 전작과 동일한 것 같다

## 새로운 아이템 등장!!

레벨이 오른 만큼 주인공들의 무기도 파워 업 했다. 일단 전작에 등장했던 무기들은 물론 보다 강력한 무기들이 등장한다. 사진을 보면 알겠지만 기존의 것들과는 확실한 성능차이를 보여준다.



게도 등장한다. 이빨 필살기를 앞세운 신병기인가?

아래 사진은 버스를 향해 쏘고 있는 굉장히 큰 레이저. 마르코의 표정도 굉장하지만 전작의 레이저의 5배 정도의 굵기가 더 압권이다!



전작의 레이저보다 훨씬 굵은 초강력 레이저!

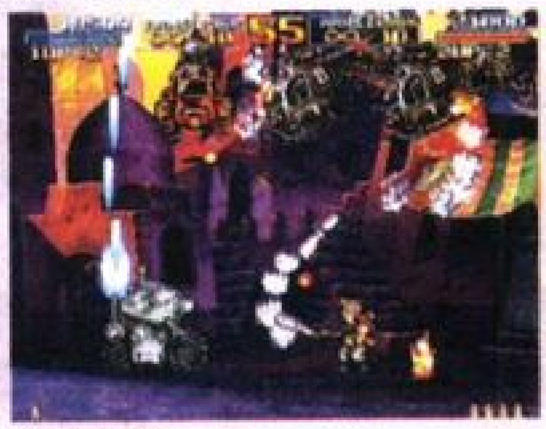
또한 전작의 로켓 런처와는 분명히 다른 미사일을 연사하고 있다. 로켓 런처의 그래픽 변경인가? 아니면 새로운 무기인가?



로켓 런처 보다 훨씬 크고 두껍다!



아래 사진은 적을 향해 호밍하고 있는 소형 미사일이다. 호밍무기라고 하면 전작의 로켓 런처가 있지만, 그 로켓 런처는 상하(위나 아래로 쏠 때는 좌우)로 밖에 호밍되지 않았던 것에 비해 이 사진의 무기는 완전히 적 캐릭터를 향해 날아가고 있다.



호밍 미사일?!



유령우물 미사일이 부활한다!!

마지막으로 거대한 포탄같은 것을 쏘고 있는 사진. 미이라 머리 윗부분에 폭풍이 발생하고 있는 것도 보이지만 그것보다 주목해야 할 것은 궤도. 포물선을 그리며 날아가 더욱이 지면에 바운드되는 것이 예상되는데…. 그렇다면 사정거리는 어느 정도인가? 위를 향해 쏠 때의 궤도는 어떻게 될까?



이건 또 뭔가? 포물선을 그리며 날아가는데…





합체다



체크!! 메탈 플레이어 위에 또 한 사람의 탑승이 가능해진 것인가?!





오잉 이건 뭐야?



주행만이 드라이브 게임의 전부는 아니다!

# 크레이지 택시



그동안의 드라이브 게임이 스피디한 고속 주행으로 순위를 정하는 것이라면, 세가 AM3연에서 소개하는 「크레이지 택시」는 스피드를 즐기면서도 다양한 액션을 즐기면서 손님을 태워 목적지까지 데려다 준다는 액션성이 가미된 새로운 재미를 선사하고 있다. 입증된 나오미의 기술력으로 선보이는 화려한 그래픽과 세가랠리의 기술력이 만난 「크레이지 택시」를 소개한다. 이 「크레이지 택시」에도 모범이 있나??

▶제작사: 세가 ▶장 르: 드라이브 액션
▶발매일: 미정

CRAZY TAXI™

## 이런 택시라면 나도 타고 싶다!!



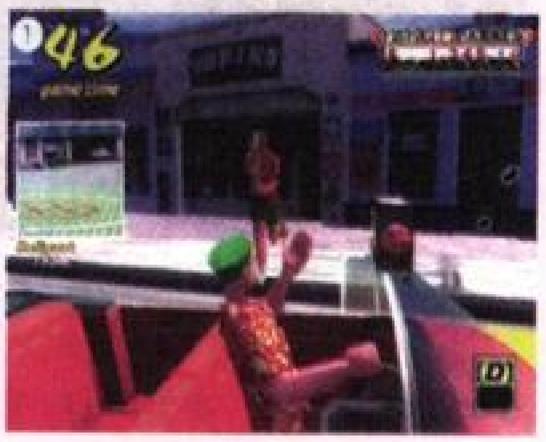
아케이드 통체

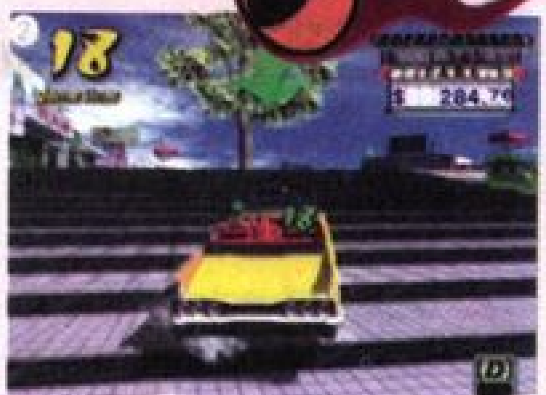
끝없이 이어진 푸른 하늘, 하얀 구름, 그리고 눈 아래 펼쳐진 깊은 바다. 그런 미국 서해안의 분위기를 띠는 거리를 멋진 오픈 옐로우 택시로 질주하는 상쾌만점의 게임. 그것이 바로 「크레이지 택시」이다.



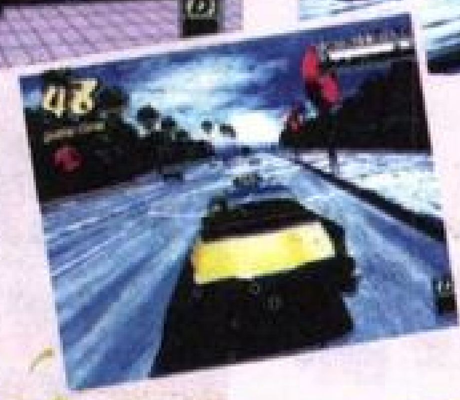
비다, 계곡, 공원 어디라도 달린다. 그것이 크레이지 택시의 세계다!!

게임 룰은 단 하나. 마을에서 손님을 태워 가능한 한 빨리 지정 목적지까지 데려다주는것. 보통 레이스 게임과는 다른 자극을 원하는 사람은 도전해 보는 것도 재미있을 것 같다. 우선 손님을 태우면 화면 위쪽에 화살표가 나와 목적지를 가리키고, 그곳에서 정차하면 하차완료, 그리고 가장 중요한 돈을 받는다. 단, 설정된 시간 내에 도착하지 못하면 손님은 화를 내고 내려버리므로 주의하자. 목적지가 멀면 그만큼 금액도 상승한다.





○나머지는 목적지를 향해 날아가자. 어디를 달리든, 어떻게 달리든 상관없다. 손님이 죽어도?? 손님을 기쁘게 하는 것. 그것이 모범 운전사의 자세다





○머리 위에 있는 타임이 제로가 되면 손님은 화를 내고 뛰어 내려 버린다. 당연히 돈도 못 받는다

○우선은 손님을 찾아 태우는 것부터 시작된다

## 손님의 목숨은 내 손안에 있소이다



AXEL

자유분방한 남자 액셀. 온화해 보이지만 일단 화가 나면 물불 안 가리는 위험한 성격.



B. D. JOE

언제나 따뜻한 남자 B. D. 죠. 운전 테크닉은 물론 수다 테크닉도 일류.



GUS

쿨하면서 수수한 매력의 남자 가스. 모습과는 반대로 발군의 앞지르기를 신조로 하는 남자.



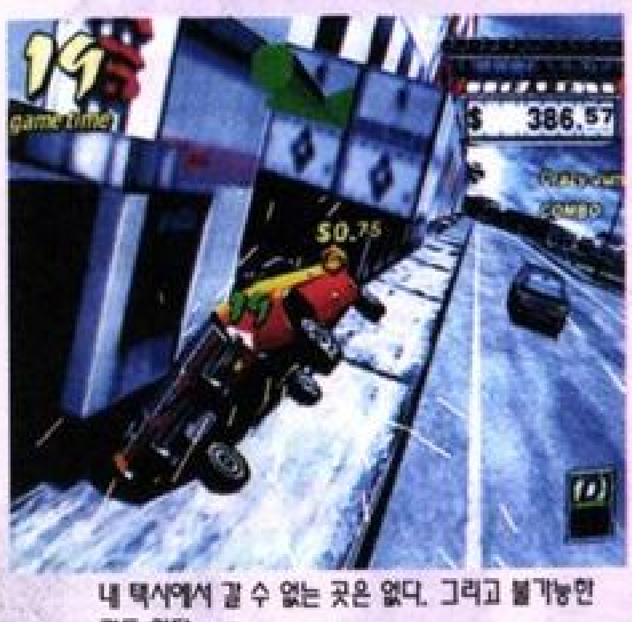
GENA

쿨하며 섹시한 지나. 어렸을 때부터 자동차를 무지 좋아하는 그녀.

## 거리의 무법자라도 좋다. 돈만 받으면…

지정 코스를 달려 랩타임을 겨누는 것만이라면 재미없다. 이 게임에는 결정된 코스 등은 존재하지 않는다. 앞에서도 언급한 것 같이 게임에는 플레이어의 자유도를 방해하는 세세한 룰은 존재하지 않는다. 넓은 거리를 종횡무진 달려 제한시간내에 몇 명의 손님을 태워 목적지까지 데려다 주는가 이것이 게임의 룰이다. 유일한 제한은 오로지 시간뿐. 스타트 후 갑자기 역주하든지 중앙선을 넘어 맞은편 차선을 달리던지 사람이 밀집해 있는 공원 안으로 뛰어들던지, 바다 속을 달리던지 중요한 것은 손님을 목적지까지 데려다 주는 것. 보통의 드라이브 게임과 실제 운전에서는 절대 불가능한 자신만의 화려한 드라이브 테크닉을 마음껏 발휘해 자신만의 독자적인 플레이를 개발해 보는 것도 재미있을 것 같다.





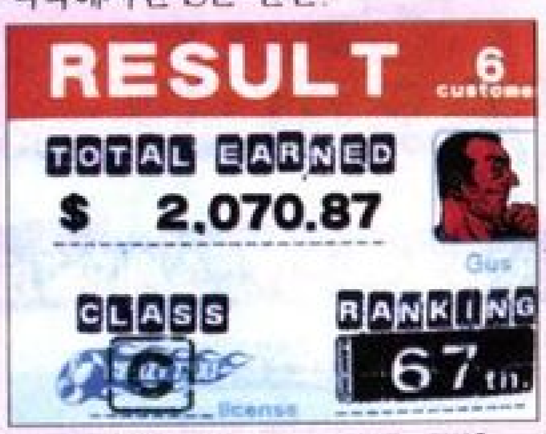
내 택시에서 갈 수 없는 곳은 없다. 그리고 불가능한 것도 없다

기다리고 있는 손님의 머리 위에는 빨강, 오렌지, 황색, 황녹색, 녹색의 5종류의 $마크가 붙어 있는데 이것은 손님 목적지까지의 거리를 나타내고 있다. 빨강에서 순서대로 가까운 근거리에서 원거리가 되므로 남은 시간을 생각하면서 손님을 태워야 한다. 이 게임에는 골이 없기 때문에 시간 내에 몇 명의 손님을 태워 돈을 얼마만큼 버는가가 중요하다. 도시가 꽤 넓어서 익숙해지지 않은 상태에서는 첫 손님으로 끝나버리는 경우도 있으므로 융통성있게 손님을 태워 다양한 장소를 자유롭게 달리자.



## 평가 랭크에 대해서

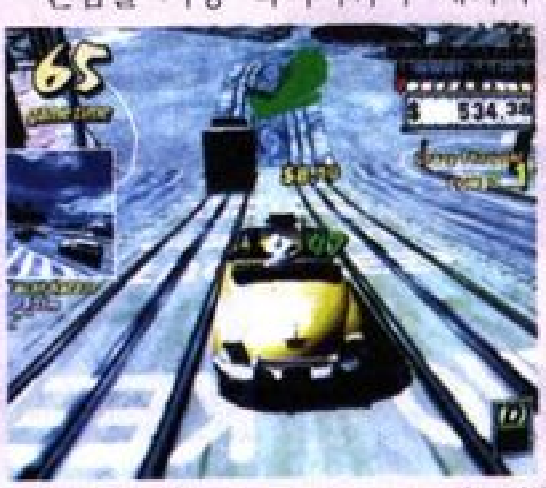
게임 오버 후의 평가 랭크는 E부터 S까지 총 6단계로 나뉜다. 구분은 1000$미만이 E, 2000$미만이 D, 3000$미만이 C, 4000$미만이 B, 5000$미만이 A, 그리고 5000$이상이 S이다. 진행하는 루트와 계속 손님을 탑승시키는 것은 어느 정도 패턴화 할 수 있으므로 익숙해지면 S는 간단!




게임 종료 후에는 이런 평가 화면이, 랭크 B이상을 취하려면 상당히 고난이의 기술을 요한다

## 4가지 드라이브 테크닉으로 최고점을 노리자!

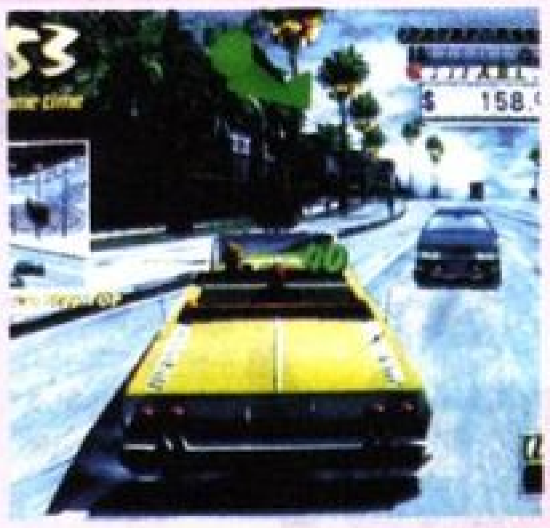
손님을 지정 목적지까지 데려다 주면서 돈을 받는 이 게임에서는 다양한 액션을 취해 보다 많은 팁을 받을 수 있다. 그것이 여기서 소개하는 각종 테크닉이다.



이들 테크닉을 연속해서 하면 콤보 보너스를 얻을 수 있다

### 크레이지 대시

타임을 조금이라도 단축하기 위해 절대 필요한 테크닉. 성공하면 차가 굉장한 기세로 일정시간 가속하여 단숨에 거리를 벌 수 있다. 조작방법은 액셀 오프 상태에서 기어를 드라이브 측(D)으로 누른 거의 동시에 액셀을 밟는다. 타이밍이 약간 어렵지만 성공하면 차가 급발진한다.



### 크레이지 드리프트

세가 레이스 게임의 단골 손님 드리프트 기술. 이 게임에서 하는 방법은 주행 중에 기어를 백(R)→드라이브(D)로 입력하고 D로 넣은 채로 핸들에서 손을 뗀다. 그러면 스피드가 유지된 채로 차가 슬라이드를 시작하므로 나머지는 자세를 조정해서 코너를 클리어한다. 이 테크닉의 이점은 팁과 콤보를 굉장히 많이 얻을 수 있다는 것. 사용할 수 있는 장소도 빈번하게 있으므로 가장 중요한 테크닉이라고 할 수 있다. 게다가 주행 중뿐만 아니라 목적지에서 급정지할 때에도 사용할 수 있다.





자세제어가 약간 어렵지만 시간 벌기에는 필수 테크닉

### 크레이지 드로우

중앙선을 넘어서 달릴 때 맞은편 차와 앞의 차의 사이를 빠져나가면 얻는 보너스. 반대 차선으로 들어가 맞은 편을 잘 빠져나가는 것이 기본적인 테크닉.



### 크레이지 점프

빨리 달리고 있는 상태에서 언덕길에 다다르면 차가 점프. 점프대 등을 사용할 수도 있다.



**도착 보너스**

목적지 도착시의 평가에는 SPEEDY, NORMAL, SLOW의 3단계가 있고 보너스로 일정 수의 시간이 가산된다. SPEEDY가 5초 NORMAL 2초가 된다. 보너스를 얻기 위해서는 정확하게 맵을 외워 신속하게 손님을 데려다 줘야한다.

미쳐버린! 장난감을 체포하자!!

# 파일럿 키즈

슈팅 게임의 명작 사이쿄에서 세가의 모델 2 기판을 사용한 새로운 슈팅 게임 「파일럿 키즈」가 등장한다. 약간은 코믹한 시츄에이션이 돋보이는 「파일럿 키즈」. 어린 시절 즐겨 가지고 놀았던 장난감들이 반란을 일으켰다. 출동!! 미쳐버린 장난감들을 진압하자.

▶제작사: 사이쿄 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

## 장난감들이 이상해졌어!!

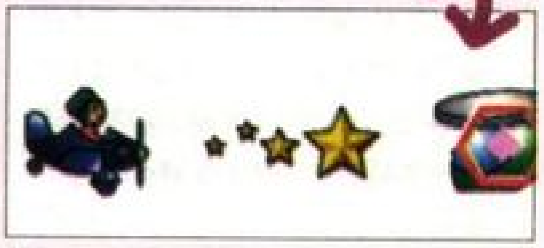
주인공은 소년과 소녀 남매. 어느 날 항상 가지고 놀던 장난감들이 제멋대로 움직이기 시작하더니 방안을 어지럽히기 시작했다. 천사가 가진 이상한 힘으로 작아져버린 주인공들. 이들은 장난감 전투기에 타고 장난감들을 이상하게 만든 장본인을 찾아내어 평화로운 세계로 되돌리려고 하는데….

### 마킹 샷으로 장난감 군단을 해치우자

「파일럿 키즈」의 특징인 마킹 샷. 마킹 샷이라는 것은 적에게 반짝이는 마카(B버튼으로 발사)를 날려 적을 마크, 그리고 A버튼(샷)을 누르면 특수한 탄으로 마크된 적을 공격할 수 있는 시스템이다. 많은 적에게 마카를 겨누고 있으면 마크된 적을 한꺼번에 쓰러뜨릴 수도 있다.



B버튼으로 적을 마크



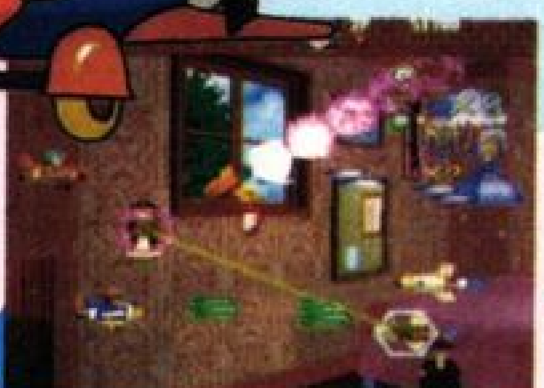
A버튼으로 마킹 공격이다

## 등장 캐릭터 소개

### 남자아이의 특징



남자아이의 마킹 샷은 자기(自機)정도의 큰 로켓으로 적을 마크한 순서대로 차례로 공격해 간다.



### 여자아이의 특징



여자아이는 남자아이와 달리 마크한 적을 실로 묶어 마크된 범위를 공격한다. 많이 마크하면 넓은 범위의 공격을 할 수 있다.



### 나사천사



남자아이를 조그맣게 해 버린 이상한 힘을 가진 나사천사. 이 나사천사가 몇 명인지는 알 수 없지만 그들에게 협력해 주는 것 같다. 샷의 파워 업 아이템도 이 나사천사가 준다.

### 적 장난감



남자아이들을 공격해 오는 것은 다양한 장난감들.
남자아이가 좋아하는 장난감 로봇과 UFO와 여자아이가 좋아하는 인형 등 익숙한 장난감이 여러 가지로 나온다.

## 오잉!! 우리 집이 스테이지로…

「파일럿 키즈」는 그래픽을 3D로 표현하고 있는 것이 특징이다. 게임 시스템은 지금까지의 2D 슈팅 게임과는 거의 동일하므로 어렵지 않게 간단하게 플레이할 수 있으며 개성 넘치는 각 스테이지도 게임의 재미를 더한다. 로봇이 많이 있는 남자아이의 방, 인형으로 가득찬 여자아이의 방, 낚시를 좋아하는 아버지의 방, 정원과 다락방 등 각각 스테이지마다 테마가 결정되어 있다.

### 정원 스테이지

스테이지가 진행하면 집안을 나와 정원으로 진행되는 경우도 있다. 남자아이의 비행기를 쫓아오고 있는 것은 애견 톰. 작아져 버린 현재 몸에서는 개도 위협적인 존재. 애견 톰이 화면의 절반이나 덮고 있기 때문에 움직일 수 있는 범위는 좁아진데다가 동시에 적이 앞뒤에서 나오기 때문에 방심할 수 없다.





이번 사건의 원인이라고 생각되는 이상한 UFO를 타고 있는 우주인



물론 2인 동시 플레이도 가능하므로 서로 협력하면서 적을 쓰러뜨려 가자

### 목욕탕 스테이지

여기는 남자아이 집의 목욕탕 스테이지. 이 스테이지에는 목욕탕에서 가지고 노는(물에 관련된 장난감)장난감이 기다리고 있다. 사진의 적은 모터를 추진력으로 물 속을 진행하는 무선 원격조정이다.



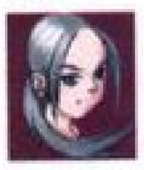
© PSIKYO



# 허우적의 주저리주저리

2월 14일은 초콜릿 먹고, 3월 14일은 사탕 먹고, 4월 14일은 짜장면 먹고, 5월 14일은 카레 먹는 날이랍니다. 마지막으로 6월 14일은 청산가리 먹고 '콱' 죽어버리는 날이라고 합니다. 무슨무슨 데이를 알고부터 지금까지 청산가리를 그렇게나 많이 먹었는데도 지금까지 살아있는 걸 보면 전 무쇠 팔 무쇠 다리가 아니라 무쇠 위, 무쇠 내장인가 봅니다. 마지막으로 남자친구가 나타나면 화가 나서 청산가리부터 먹여버릴겁니다.

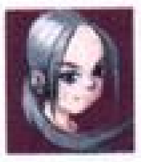
점수를 주셔서 감사합니다. 앞으로도 잘 부탁드립니다. 허우적의 주저리 주저리 코너에 '꼭' 참가하고, 공유하고 싶습니다.



안녕!! 사실 인호군은 주저리 주저리 코너로 사연을 보낸 게 아니라 애독자 엽서에다 위 사연을 썼더군요. 그래서 제가 슬쩍했습니다. 애독자 엽서까지 꼼꼼히 읽어보는 저를 좀 칭찬해주십시오(^^). 침이 질질 고이는 20살의 푸릇푸릇한 인호군(후루룩~~ 스읍, 카아아~~~). 근데 '공유'하고 싶다고 했는데, 허우적의 주저리 주저리를 공유하고 싶은 건가요? 아님 허우적을 공유하고 싶은 건가요? 하하~~ 농담. 다음 달엔 허우적의 주저리 주저리 코너에 '꼭' 참가해서 함께 공유하지요. 그럼 바빠서!!

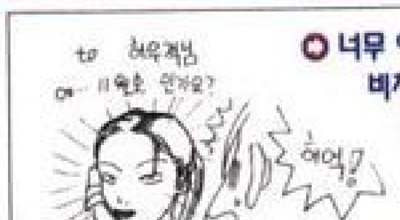



안녕하세요? 허우적 여왕님♡… 아, 아니 허우적님… 아니 누님!! 구구리의 비리… 알겠습니다. 근데 저는 허우적님의 사진을 보면 여왕님이 생각나요(채찍을 들고 남자를 롱부츠 신고 짓밟는… 하하!! 농담이에요♡). 그리고 구구리님 사진을 보면 공주가…. 허우적의 주저리 주저리 탄생을 축하해요(샴페인 터트리고 빵빠레 부르고 게임파워 편집부는 잔치중?!). 근데 이 코너에 그림이 없더군요. 그래서 허우적님의 이미지 일러스트를 보내요~♡ 이미지가 비슷할랑가 모르겠네요? 맘에 드세요? 참! 허리는 어떠신지요? 안 나으셨다면 빨리 완쾌되길 기도할께요~♡ 몸조심하세요~ 춘천에서 동오가



효자동에 사는 효자독자 동오군. 파워 기자들 중 동오 이름을 모르는 사람이 없을 정도로 열혈독자죠. 동오군은, 전 주소도 외웁니다. 춘천시 효자동~. 그러나 BUT 할 말은 해야 한다!!
첫째 전 그렇게 머리가 길지 않습니다. 붉은 색은 맞는데….
둘째 전 그렇게 긴 롱부츠가 없습니다. 올 겨울은 부츠도 못 신어봤습니다. 근데 여자들 롱부츠를 오래 신고 있으면 발냄새가 장난이 아닙니다.
셋째 전 그림보다 더 이쁩니다. (하하~~)
그래서 동오의 그림은 빵점입니다. 아참 채찍을 보고 생각이 난건데, 대학교 다닐 때 '변태'라는 단어를 처음 듣고 남자친구한테 '변태'가 뭐냐고 물었습니다. 그랬더니 남자친구 왈 "채찍가지고 사람들 때리고 또 촛농으로 장난치는 사람이야"라고 하더군요. 근데 전 초등학교 다닐 때 촛농을 제 팔뚝에 떨어뜨리면서 놀았던 기억이 있습니다. 그것도 아주 많이. 제 이야기를 듣고 그날 이후론 그 남자친구를 만나지 못하게 되었습니다. 아직도 모르겠습니다. 촛농을 팔뚝에 떨어뜨리면서 노는 여자를 왜 남자들은 싫어하는지를…. 오늘밤도 초를 한 박스 사가지고 가렵니다. 으흐흐흐

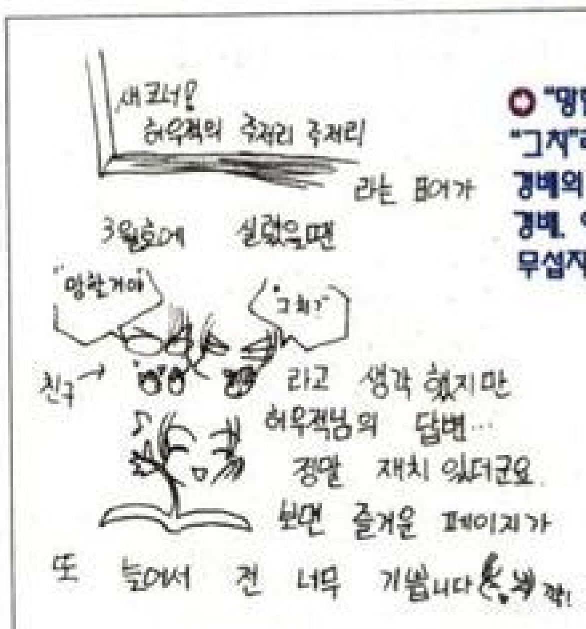
*P.S 허리 다 나았습니다. 고맙습니다. 그리고 잔치 안 합니다. 팀장이 이상한 글만 쓴다고 구박하고 있습니다. 아참 제가 여왕이고 구구리가 공주면 제가 구구리를 낳은 겁니까???*




너무 아름다웠나…. 후광까지 비치는데…. 근데 전화기를 잡고 있는 제 손가락이 사진에는 정상인데 이 그림에는 화성인 텔레토비같이 두 개만 엉겨붙어 있네요. 손가락도 아니고 무슨 불에 붙은 껌조각 같네.



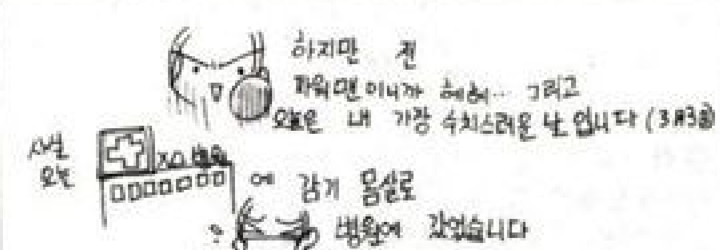

무섭다니? 매혹적이지. 사실 학교 다닐 때 어려운 일이 있으면 이 눈으로 모든 것을 해결했습니다. 짜악~~ 으윽…. 암남.




"멍할 거야", "그치"라고 생각한 경배의 친구와 경배. 이 눈이 무섭지 않습니까?



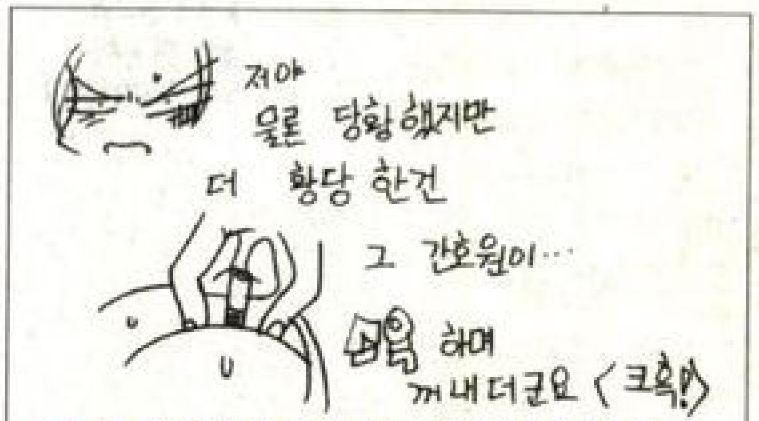

과로한 헬쓰라…. 전 고3 대학 체력장 검사 이후로 눈 깜박이기 운동과 숨쉬기 운동 외에는 운동을 하지 않아 과로한 헬쓰를 하면 쓰러지는지 잘 모릅니다.



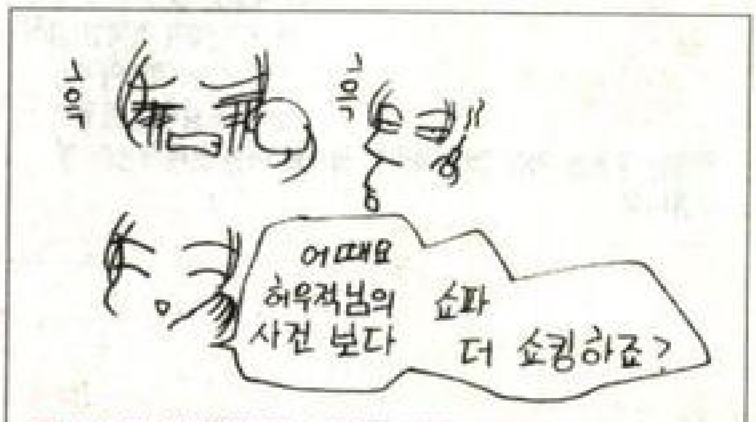

경배 엉덩이에는 새까만 점이 3개나 있습니다. 점이 아니면 때일지도…. 동생이 간호사입니다. 간혹 엉덩이가 더러운 환자가 와서 바지를 홀라당 까면 정말 바늘을 엉덩이 깊숙이 '쑤욱'하고 넣고 돌려버리고 싶답니다. 파워독자 여러분 엉덩이는 깨끗이 닦읍시다. 근데 울지마요!!



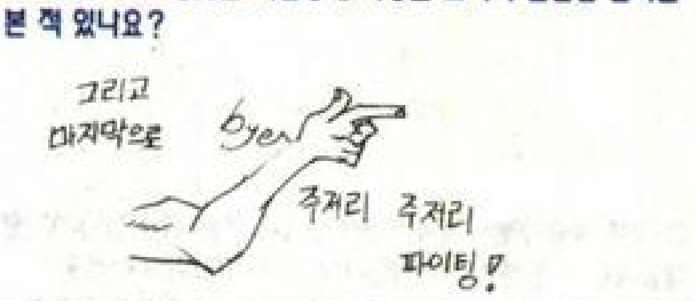

'뭐'가 똥×멍인가요? 전 사실 맨 처음 이 글을 읽고 거짓말이라고 생각했습니다. 근데 그런 일이 간혹 있다는 얘기를 들었습니다. 그러면 똥구×이 불쌍한 건가요? 아니면 주사바늘이 불쌍한건가요? 전 옛날에 꼬리뼈를 삔 적이 있습니다. '쿵'하고 돌계단에서 주저앉아버려서 꼬리뼈가 금이 간 적이 있었습니다. 그래서 한동안 제대로 앉지도 못하고 5분마다 엉덩이 위치를 바꿔주지 않으면 안되는 일이 있었습니다. 1시간이면 12번은 바꿔줘야 합니다. 하루면… 쩝쩝~~ 죽는 줄 알았습니다. 여러분 꼬리뼈 주의합시다. 근데 경배의 ×구멍은 그 이후로 괜찮은지요? 피는 안 나왔는지요. 걱정 걱정~



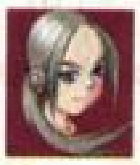

바늘만 나왔나요? ×(똥)×(구)×(멍)속의 이물질은 없었나?? 아하~~ 그래도 궁금해!!




제 쇼파 사건보다 더 쇼킹하긴 한데. 저도 이번 달에 쇼킹한 사건이 있었습니다. 밤에 저는 그냥 제대로 걷는데 글세! 이놈의 땅바닥이 벌떡 일어서더니 제 발목을 과감히 가격하는 게 아니겠습니까. 경배는 시뻘겋게 피멍든 코끼리 발만한 발목을 본 적 있나요?




안녕하십니까? 허우적 누나! 전 가끔씩 옛 생각을 합니다. 이런저런 생각하다 보면 '오락실'이란 걸 생각하게 되죠. 어렸을 때 오락이 그리 신기해서 내 집처럼 드나들다가 엄마한테 잘못 걸리면 그날은 반 죽는 날이었지요. 그땐 스트리트 파이터가 엄청 신기하고 재밌었는데 지금 생각하면 별 볼일 없는 구린 게임이죠. 그 당시에 아마 50원이면 플레이가 가능했을 겁니다. 100원 딸랑 들고 와서는 두판하고 아쉬워서 돌아가고…. 옛일 생각하니 마음이 편안하고 행복해지네요. 훗날 지금 시대 게임들을 상상하며 있을 저를 생각하니 벌써부터 행복해지네요. 아! 끝으로 진짜 남자친구 있어요? 당연할 걸 질문했나요? 구구리 누나는 없다던데…. 그럼 다음에 또 뵙죠. 빠이빠이~

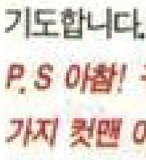


글을 읽고 원경군의 나이를 의심해봤습니다. 혹시 나와 동년배는 아닐까? 아님 나보다 무지하게 나이 많은 선배는 아닌가? 구구리까지 누나라고 하는 걸 보니 안심하고 말을 놓겠습니다. 저는 국민학교 아니, 초등학교 때부터 오락실을 다녔습니다. 그때는 오락실에서 여자를 찾아본다는 게 아마 극히 드문 일이었을 겁니다. 그때 제가 했던 게임이 인베이더, 갤러그, 너구리 기타 등등 뭐 이런 게임들이었을 겁니다. 그래도 ×× 재미있었습니다. 우리 집은 엄마가 맞벌이를 하셨기 때문에 엄마한테 걸리는 일은 없어서 원경군처럼 반 죽는 날도 없었습니다. 또 아버지도 오락을 좋아하셔서, 초등학교 4학년 때인가 여름에 동해안으로 피서를 갔다가 심심해서 아빠랑 오락실을 가서 신나게 오락을 했습니다. 그러나 눈치도 없는 우리 아버지!! 100원 넣고 너무 오래 하셔서 주인 아줌마가 아저씨 때문에 전기세도 안 나온다고 하시면서 아빠한테 100원을 다시 주면서 쫓아낸 적도 있었습니다.

*P.S 구구리는 당연히 남자친구가 없습니다. 당연히!! 제 남자친구는, 제 휴대용 비트 매니아를 탈취하기 위해 거짓으로 접근한 불멸의 용병이었습니다. 그래서 지금은 남자친구도 휴대용 비트 매니아도 없습니다.*

안녕하세요? 허우적 누님. 늦었지만 '허우적의 주저리 주저리'란 코너가 생긴 것 축하드려요. 저는 전에 오락실에 다녔지만 요즈음엔 PC방에 간답니다. 제 배틀넷 ID는 CRAZY 49입니다. 많이 애용해주세요. ~~중간 생략~~
아무튼 허우적 누님의 코너가 생긴 것 축하드리고요. 앞으로 허우적의 주저리 주저리 코너의 무궁한 발전이 있기를 기도합니다. 그럼 이만 BYE BYE….

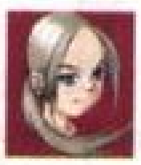
*P.S 아참! 구구리 누님이 그렇게 성질이 드러우신가요? 또 한가지 컷맨 아저씨 구구리 누님 이쁘게 그려주세요.*



내원참!! 허우적의 주저리 주저리 코너로 보낸 사연에 어찌 구구리를 이쁘게 그려달라는 내용이 들어가 있는 건가요? 4단 케이크에 '경축 허우적의 주저리 주저리'라는 글은 씌여 있는데 구구리 누님을 예쁘게 그려달라!!

안녕하세요. 허우적 누나. 흐음~ 이번 달에 거짓말을 하셨군요. 생애 20년이라니…. 그래도 찔리는 게 있으신 지 멋쩍은 웃음을 보이시는군요. 그리고 부산 해운대에 오셨다구요? 후후 부산에서는 꽃무늬 내복이 필요없습니다. 그런데 리모콘 하나 때문에 부산이 싫어졌다고 하시다니…. 다음에 오실 땐 저희 집으로 오세요. 리모콘 두 개 드리겠습니다. 지금 빨리 수첩에 저희 집 주소 적으세욧! 제가 너무 주절주절거렸나요? 그럼 안녕히 계세요. 빨강머리 앵무새 누나. (히히~)

*P.S 휴대용 비트 매니아 꼭 돌려 받으시길*

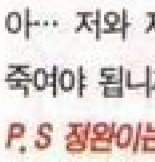


거짓말이라니욧!! 전 거짓말을 모릅니다. 생애 20년입니다. 그리고 멋쩍은 웃음이 아니라 진실의 웃음입니다. 아참 상현이는 리모콘 장사를 하나보죠? 두 개씩이나 준다고 하니. 그리고 제가 상현이를 뽑은 이유. 이렇게 많은 독자들이 읽고 있는데서 저한테 오라고 했으니 나중에 제가 찾아가도 발뺌을 할 수가 없겠지요. 흐흐흐~~. 부산 광역시 해운대구 우2동 삼호가든 8동 304호. 맞죠? 그리고 제가 가면 리모콘 두 개보다 밥 두그릇 주세요. 삼겹살에…. 얌냠 쩝쩝~~ 그럼. 빨강머리 앵무새 허우적이었습니다.

*P.S 아참 그 휴대용 비트 매니아는 사라져버렸습니다. 2,980엔 짜리 사와서 전 한 3번 가지고 놀았습니다. 그리고 4번째에 빼앗겨 버렸는데…. 그래도 한때의 남자친구였기에 제 비트 매니아 갖고 잘 먹고 잘 살아라고 빌어주고 있습니다. 잘 먹고 잘 살아라~ 콰악~ 쿵!!*

안녕하세요 터프걸 허우적 누나. 누나 코너가 새로 생긴 것 진심으로 축하드립니다. 제 친구 중에 이정완이라는 친한 친구가 있습니다. 2월 24일 저는 정완이와 반친구들과 같이 맹장병 수술한 친구 문병을 가기로 약속했습니다. 그런데 다음날 약속 시간 1시간 전에 정완이가 저에게 전화를 걸더니 오늘 아버지 친구분이 생신이라 못 간다는 거였습니다. 토요일, 일요일도 아닌 목요일 아침 1시에 말입니다. 저는 정완이와 통화를 한 뒤 다시 정완이집에 전화를 걸어 아주머니께 물어보니 정완이가 이렇게 말했는데 사실이냐고 물어보니 다름 아닌 '뻥'이었습니다. 화가난 저는 정완이를 바꿔 달라고 해서 다시 물어보니 "오늘 나 친구 집에서 야릇한 비디오 보기로 했어"하는 거 아닙니까. 아… 저와 제 친구들은 충격!! 누나 어떻게 해야 됩니까? 죽여야 됩니까? 살려야 됩니까? 아님 싹뚝~

*P.S 정완이는 지금 왕따. 누나는 답변해 주시는 것이 아주 터프한 것 같아서 터프걸이라고 했어요. 그리고 구구리 누나의 비리 끝내줬어요. 다음에도 부탁. 터프걸 허우적 파이팅!!*



범환이는 어디를 '싹뚝'해버리고 싶은 거죠? 혹시 저처럼 '거기'를 싹뚝해버리고 싶은 건 아니겠죠? '거기'를 싹뚝 짤라버리면 '남자'구실은 커녕 '인간'구실도 못하게 되요. 한편의 야릇한 비디오 때문에 남은 인생을 저버릴 수는 없잖아요. 정완군 '발가락' 조심하세요. 가위로 '싹뚝'하고 '엄지발가락'을 자르려고 범환이가 덤빌지도 모르니깐…. 아참 그리고 어린 나이에 '야릇한 비디오' 많이 보면 뼈 삭아요. 뼈 삭아!!

# X-file

마감이 한창인 어느 토요일에 점심을 먹으면서, 모 신문 하단에 실린 ○○스퀘어 광고를 보게 됐다. '매일같이 게임만 하던 학생이, 이 기계를 사용하고부터 정신을 차리고 공부를 하게됐다'는 내용의 광고였다. '게임'이 '공부'의 천적인 것 인양 말하고 있는 그 광고가 마음에 들지 않았다.

과연 10년 뒤 그 학생은 훌륭하게 되어있을까? 누구도 장담 못할 일이다. 하지만 명확한 것은 자신이 좋아하는 것을 할 때 성공할 가능성이 몇 배 더 크다는 점이다. 그 학생의 10년 뒤의 모습이 어쩌면, 지금 메이-LEE의 모습일 수도 있다. 10년 전 그렇게도 좋아했던 것이 있었다. 바로 '애니메이션'과 '만화'였다. 그때 꼴지를 하더라도, 만화의 길로 접어들었다면 어떻게 됐을까? 돌이켜 보면, 남들이 하는 대로 진학을 하고, 직장을 가고··하는 식의 평범한 삶보다는 창작의 길로 접어들었더라면···하는 작은 후회도 있다. 지금 난 뭘 하고싶은지 자신에게 되물어 보자.

일에 열중한 사람은 아름답기까지 하다. 특히 창작 활동을 하는 사람에는 이 말이 더욱 잘 어울린다. 애니메이션을 좋아하면서도, 무엇을 해야할지, 공부만 하고 진학만 하면 잘 될까하는 생각을 가진 대한민국의 파워독자들이여··· 망설이지 말라! 지금, 애니메이션을 선택할 지어다!



[메이 LEE]

## 'OO스퀘어와 애니메이션'








**●4년제 대학교**

세종대학교 영상만화과(서울)
상명대학교 만화학과(천안)
순천대학교 만화예술과(순천)
한국예술종합학교 영상원 영상만화과(서울)
단국대학교 방송영상정보학부
　　애니메이션전공(서울)
한서대학교 영상미술과(천안)
남서울대학교 애니메이션과(천안)
성균관대학교 영상학과(서울)
경기대학교 다중매체과 애니메이션전공(서울)
명지대학교 디자인학과 만화창작전공(용인)
목원대학교 만화예술학과(대전)
호서대학교 디자인학과 애니메이션전공(천안)
홍익대학교 조형학부
　　디자인-애니메이션전공(조치원)

**●2년제 대학교**

경민대학 만화예술과(의정부)
계원조형예술대학 디자인계열
　　애니메이션전공(의왕)
공주문화대학 만화예술과(공주)
부산예술대학 만화예술과(부산)
공주영상정보대학 애니메이션과(공주)
청강문화산업대학 애니메이션과(이천)
인덕대학 디자인멀티미디어과(서울)
대구미래대학 애니메이션과(이천)
대구미래대학 만화사진영상과(영천)
부천대학 디자인계열
　　캐릭터애니메이션전공(부천)
안동정보대학 애니메이션과(안동)
원광보건대학 애니메이션과(익산)
예천대학 애니메이션과
여수공업대학애니메이션과(여수)

**●추가교육기관**

세종대학교 영상교육원 애니메이션과/출판만화과
명지대학교 사회교육원 만화창작예술과
KFI(Korea Film Institute) 애니메이션과
SADI(Samsung Design Institute)
　　애니메이션과
서울애니메이션센터내 창작학교 운영(3개소)
한겨레문화센터 만화전문학교
애니메이션전문학원(서울지역 15개소)

**●개설대학원 및 추가 개설예정 대학원**

중앙대학교 공연예술대학원 애니메이션 전공
홍익대학교 산업대학원 애니메이션 전공
상명대학교 멀티미디어 대학원 애니메이션 전공
한국 예술종합학교 영상원 영상만화과
　　대학원(주간) : 2001년 예정
단국대학교 멀티미디어대학원 애니메이션
　　전공(예정)

**●개설 정부기관**

서울애니메이션센터(남산소재, 서울시청
　　서울산업진흥재단)-1999년 5월 3일 개소
애니메이션 아카데미(영화진흥공사 부설, 양수리
　　영화촬영소내)-1999년 3월 12일 개원
* 매년 10-15명 선발 2년 무상국비교육

**●개설예정 만화애니메이션 고등학교**

경기도 하남시 영상만화고등학교
　　(공사중, 2000년 개원)
강원도 춘천시 만화전문고등학교(기본설계중)
경기도 부천시 만화고등학교(설립인가진행중)
서울시 만화고등학교(설립인가진행중)
대전시 만화고등학교(설립인가진행중)
광주시 만화고등학교(설립인가진행중)
부산시 만화고등학교(설립인가진행중)

'정(情)'이 무엇인지 알려주는 가족용 장편 애니메이션

# 하·얀·마·음 백구 (BAEKGU)

제작사 : 백구 2002
장 르 : 감동 어드벤처
매 체 : TV(30분×13편), 극장용(75분)
방영일 : 99년 12월 18일(KBS)

**침체된 한국 애니메이션 계에 오랜만에 한국 고유의 문화적 특성을 살린 창작 애니메이션이 제작되고 있다. 우리의 가장 소중한 정서인 정(情)을 기본 테마로 한 (주)백구 제작위원회의 장편 애니메이션 「백구」가 그것이다.**




## 한국의 정(精)이 담긴 따뜻한 애니메이션

「하얀 마음 백구」는 예로부터 주인에게 변함없는 충성심을 바치는 것으로 알려진 우리의 토종견 진돗개의 실화를 바탕으로 하고 있다. 어려운 가정형편상 멀리 팔려간 진돗개 백구가 주인인 어린 남매를 잊지 못해 험난한 여정을 겪으며 결국은 주인의 품으로 돌아온다는 기본 스토리 아래 실제 무대가 된 조도의 아름다운 배경과 투견장을 무대로 펼쳐지는 액션, 그리고 백구의 모험이 다채롭게 펼쳐진다.

### 캐릭터



**● 하얀 마음 백구**

백의민족의 자화상. 작지만 강하다. 마음이 따뜻하다. 믿음직스럽다.

**● 솔이**

백구를 가족처럼 사랑하는 밝고 귀여운 소녀. 어리지만 감수성이 풍부한 일곱 살 소녀. 맑은 눈망울로 어른들의 가슴 속 깊은 곳에 숨어 있는 동심을 자극한다.



**● 블랙**

본능적 승부욕에 눈 먼 투견 블랙. 위압감과 공포감을 주는 맹수의 분위기, 탐욕스런 인간들의 희생양. 패자에겐 오직 죽음뿐.



## 줄거리

백구는 전라도 진도의 작은 섬 마을에 사는 한 소녀와 진돗개간에 실제로 있었던 감동적인 사건을 토대로 만들어진 이야기다.

진도 읍에서 조금 떨어진 작은 섬 마을, 그곳에 동이와 솔이, 그리고 충직한 진돗개 백구가 살고 있었다. 어린 남매인 동이와 솔이는 일찍 부모를 여위고 영특하고 충직한 백구를 한 가족처럼 사랑하며 가난하지만 행복하게 살아가고 있었는데… 어느 날, 투견 팡 이사장 일행이 자신의 투견 블랙과 함께 조용한 조도에 몰려와 사냥을 하던 도중, 위험에 처하게 된다. 이들을 구한 것은 진돗개 백구였고, 백구의 기지와 용맹함에 반한 이사장 일행은 아픈 솔이의 수술비를 미끼로 백구에게 접근하고, 한편 블랙은 자신의 명예에 치명타를 입고 백구에 대한 적개심을 불태우게 된다. 그후, 백구는 눈물을 흘리며 팔기를 거부하는 솔이와 동이를 뒤로 하고 이사장 일행에게 끌려가고 만다.

대전의 어느 깊은 산 속에 위치한 투견도박장에 끌려온 백구는 그곳에서 혹독한 훈련과 블랙의 괴롭힘 속에서 지칠 대로 지쳐가지만, 연습견인 장군의 도움으로 솔이와의 만남에 대한 희망을 포기하지 않고 버티고 있었다.

한편 솔이는 마을사람들의 도움으로 무사히 수술을 받지만, 백구에 대한 그리움에 쉽게 회복이 되질 않고 있다. 드디어 거액의 판돈이 걸린 투견대회가 열리는 날, 백구와 블랙은 결전의 한판승부를 벌이고, 블랙을 물리친 백구는 장군과 함께 탈출에 성공한다. 그러나 탈출과정에서 수많은 어려움을 겪게 되는 백구. 그 어려움을 겪으며 백구는 솔이를 향해 힘차게 달려가고, 그리고 그토록 솔이와 동이의 품으로 돌아오게 된다.



백구, 동이, 솔이의 즐거운 한때

## 느낌이 좋은 애니메이션

백구는 설정자료나, 스토리(이미 알고 있는 것이지만) 등을 보면 왠지 괜찮은 작품이 나올 듯한…상당히 느낌이 좋은 애니메이션이다. 백구 제작위원회 측에서도 기존의 아동용 애니메이션 수준을 탈피, 온 가족이 감동적인 스토리와 극적 재미를 살릴 것이라고 밝히고 있다. 이들은 특히 영원한 인간의 친구인 개를 소재로 서정적 배경의 따뜻한 작품이라, 어느 나라의 문화 장벽이든 거뜬히 넘을 수 있는 세계시장용 애니메이션이라고 내다보고 있다.

이를 입증할만한 자료로는 우선, 작품을 만드는 사람들을 들 수 있다. 기획제작사인 문성동화와 한국색채연구소는 「보노보노」, 「천지무용」, 「스트리트 파이터」 등 일본 TV 시리즈물과 극장물을 제작했던 경험이 있는 회사로, 디지털 애니메이션 시스템(U.S. Animation) 20set를 보유하고 있으며, 총감독에는 디즈니의 「달마시안」과 「가고일즈」의 원화감독을 맡았던 성백엽 감독이 맡고 있어 상당한 기대를 모으고 있다. 또한 영화진흥공사, 문화관광부, 전라도 진도군 등 든든한 후원 업체가 뒤를 받치고 있다는 사실.



두 번째로는 개발 시스템. 「백구」는 철저한 기획과 새롭고 합리적인 제작 시스템을 시도하고 있다. 제작사도 메인 제작사가 없이, 프로젝트 적인 성격이 짙다. 캐릭터 및 아트개발, 스토리 보드의 일원화 등 총감독을 중심으로 한, 국내 최초의 감독 시스템을 도입하여 정확한 컨셉이 유지되도록 하고 있다. 또한 기획과 제작의 분리를 통해 제작의 독립성을 보장하고 있다. 총 제작비 28억 원(TV시리즈 13억, 장편 15억)이 들어가는 이 프로젝트의 개발장비는 사용되는 장비는 양적인 TV 애니메이션보다 질적인 극장용 장편 애니메이션 제작에 필수적인 디지털 시스템(U.S. Animation/3D)으로 제작, 심도 있고 화려한 입체감이 있는 첨단 애니메이션이 될 것으로 기대하고 있다.

제작위원회는 또 「백구」에 진도의 실제 사진을 기반으로 사실적이고 따뜻한 배경에 아기자기하고 친근한 캐릭터를 등장시켜 사실감과 환상이 공존하는 영상 스타일을 추구, 그래픽에 있어서 만큼은 자신을 보이고 있다. 또 여기에 투견장면의 액션이 첨가되어 생동감 넘치는 작품이 될 것으로 기대하고 있다.

## 한국 대표 캐릭터, 백구!



백구 제작위원회는 이번 작품의 주인공, 백구를 한국을 대표하는 캐릭터로 키우려는 야심찬 계획을 세우고 있다.

제작 위원회는 이번 장편 애니메이션 백구의 제작을 시작으로 오는 2002년까지 TV시리즈, 비디오, 게임, 출판뿐만 아니라 완구, 문구, 팬시 등 캐릭터 머천다이징을 개발, 사이버 백구 기르기 등 최근의 아이디어 상품도 개발 가능한 복합문화 프로젝트를 지속적으로 추진해 갈 계획이다. 이밖에도 비디오, TV판권, 음반, 출판, CD-ROM, 인터넷, 게임 등 다른 매체로의 마케팅도 활발히 진행되고 있다.

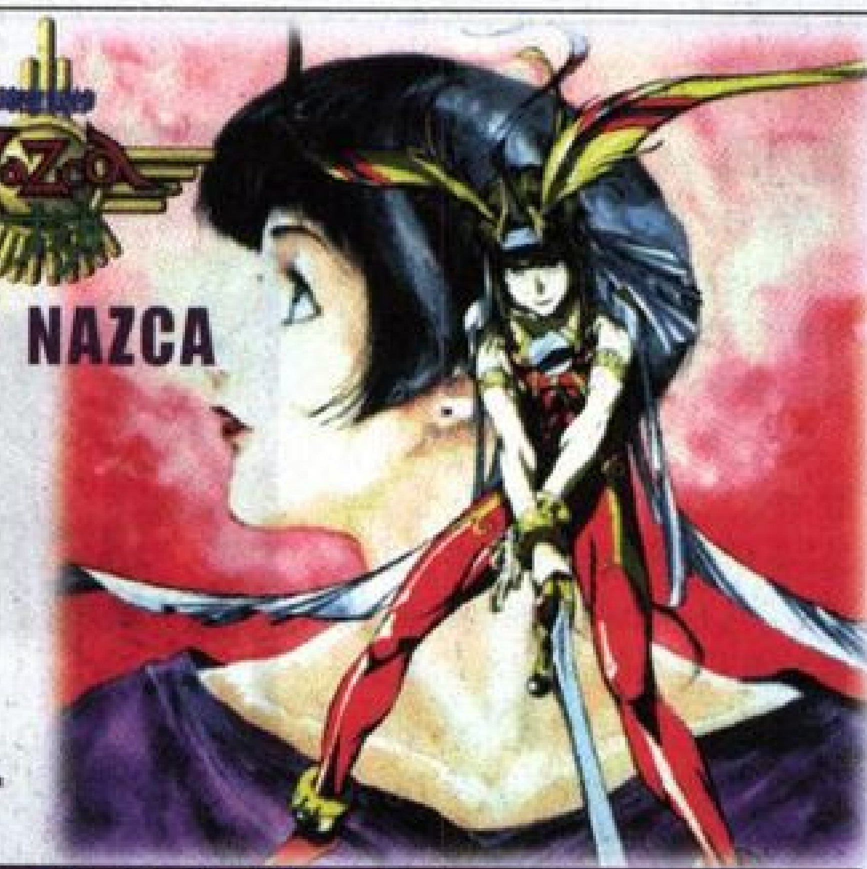
제작 위원회는 또한 진돗개를 2002년 월드컵의 공식 마스코트로 추천함으로써 진돗개가 한국을 대표하는 캐릭터임을 천명, 해외 관광객 유치 등 한국을 세계에 알리는 문화관광상품으로 개발할 것이라고 밝혔다.

99년 겨울이 기대된다.

애니메이션판 「은행나무 침대」

# 시공전초 나스카

## 時空轉抄 NAZCA

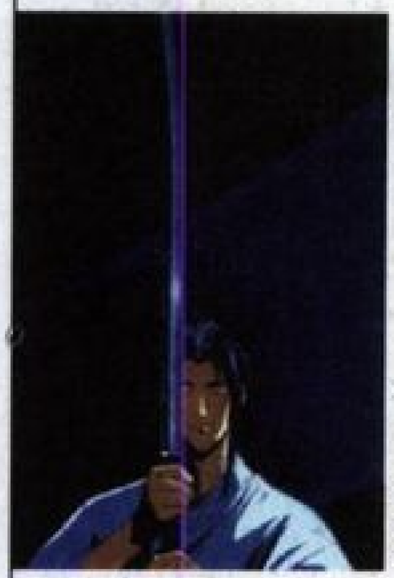


제작사 : GENCO · RADIX / PIONEER LDC
국내배급 : KS엔터테인먼트
매 체 : VIDEO CD
발매일 : 미정

**천년 전의 사랑이 현세에 다시 나타나 구애를 펼치는 「은행나무 침대」가 연상되는 「시공전초 나스카」. '검도', '전생', '잉카문명' 등 흔치 않은 작품소재로 많은 인기를 얻고 있는 「나스카」의 국내침공이 곧 시작된다.**

## 내가 사랑하는 사람이 나의 적!

야망에 불타 '전세(前世)에 자신을 드러낸 남자가 있다. 살기 위해, 자아를 위해 발버둥치는 소년이 있다. 전세의 자신의 약함을 뉘우치는 여자가 있다. 그리고, 그리고 시공을 넘어, 잉카의 초 에너지 '이리얏세'를 배경으로, 뜨거운 귀인들의 전쟁이 또다시 시작되려 하고 있다.



내가 존경하는, 사랑하는 야와루 선생님이 나의 적!

### 신비한 잉카문명에 얽힌 이야기

코지는 검도 2단의 고교 2학년으로 검도부 주장이다. 검도부의 고문을 맡고 있는 것은 미술 선생인 야와루. 검도 4단의 실력자. 이상에 불타는 교육자로 덕망도 있다. 코지에게 있어 야와루는 검도뿐만 아니라 인생의 선생, 그를 '師匠'이라고 부르며 심취되어 있다. 야와루도 그러한 코지를 형제처럼 귀여워한다. 오늘은 야와루가 출전하는 전 일본 검도선수권대회 결승이 있는 날. 코지는 늦잠을 잔 탓에 서둘러 경기장으로 오는 도중 젊고 귀여운 여성과 부딪친다. 시합장에 도착, 야와루를 만나 인사를 하자 그 옆에는 방금 전 부딪힌 여성이 서 있다. 유카라는 이름의 그녀는 여 기자로, 야와루의 애인이었다.

순조롭게 결승에 오른 야와루. 결승 상대에게 칼을 휘두르자 이상한 빛과 함께 다음 순간, 상대의 방어구가 갈라져 늑골 4개가 부러져버리는 상황이 발생한다. 이 엄청난 상황을 지켜보며 멍한 관중들. 그러나 그 순간 코지와 유카에게는 보였다. 야와루의 모습에 일순 고대의 전사가 겹치는 것을….

몇 일 후 학교로 야와루의 사표가 우편으로 배달되었고, 코지에게는 도장으로 오라는 엽서가 배달됐다. 코지가 도장에 도착하자 야와루는 코지에게 시합을 걸어오고, 진검 승부를 펼치는데…. 과연 야와루의 몸에 도대체 어떤 일이 일어나는 것인가, 그리고 시합장에서 본 고대전사의 모습은? 모든 것이 베일에 가린 지금, 전쟁은 시작되고 있었다.



교복과 넥타이가 잘 어울리는 주인공, 코지



야와루, 잉카전사로 변신, 코지 각오하랏!



야와루 선생과의 진검승부, 그러나…

### 코지





응태고교 2학년, 검도부 부원으로 고문인 야와루를 존경함과 동시에 형처럼 생각하고 있다. 야와루가 잉카 전사로 환생하여 자신의 야망을 자각한 모습이 믿어지지 않는 듯 원래의 그로 되돌리기 위해 노력하지만 그 때문에 스승인 야와루와 싸울 수밖에 없는 운명에 괴로워한다. 또 자신의 전세의 모습(전사 빌카)에 의아해 하면서도 야와루와의 전투를 통해 자각해간다.

### 야와루





응태고교의 미술교사로서 검도부의 고문. 검도의 지부예선의 결승에서 갑자기 전세의 모습인 전사 야와루로 각성한다. 그리고 그는 전세와 마찬가지로 잉카의 초 에너지 이리얏세를 움직여 인류 숙정을 행하려고 하는 위험한 야망으로 움직이기 시작한다.

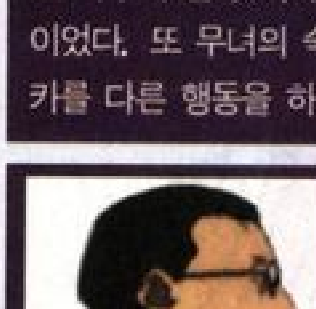
### 유카

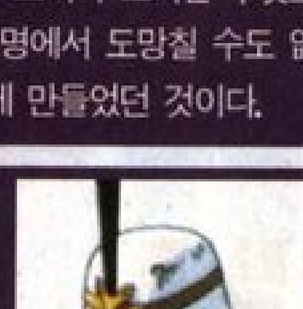




잡지사 여기자인 유카. 야와루의 흉폭한 행동을 그치게 하기 위해 코지와 행동을 같이 하지만 그녀는 전세 아크리아로 자각했을 때 모든 것을 알고 있었다. 빌카와 소꿉친구이며, 야와루의 애인이었지만, 잉카에서의 전쟁으로 그 두 사람이 서로 싸우게 된 것이다. 그러나 그녀는 무엇도 할 수 없었고 다만 기원만 할뿐이었다. 또 무녀의 숙명에서 도망칠 수도 없었다. 그 때의 무념의 기억이 유카를 다른 행동을 하게 만들었던 것이다.

### 오레홍





응태고교 2학년으로 코지의 친구. 비아냥거리기를 잘하고 성격이 메말라 있는 것처럼 보이지만, 코지를 걱정하기도 하고, 고문이 없어진 검도부를 위해 학교측을 설득하기도 하는 열혈 학생이기도 하다. 신관장인 오레홍으로 각성되어 야와루의 주장에 찬동하여 야와루 측에 서서 코지와는 적대관계에 놓이게 된다.

ANIMATION



## 바른손 위즈의 캐릭터 & 상품

### 캐릭터




# 토종 캐릭터 해외로 수출하는 캐릭터 개발 전문집단

# WIZ



정부의 문화산업 육성정책에 힘입어 최근 많은 업체들이 탄생하고 있다. 그중 둘리나라, 영구 아트무비와 더불어 '캐릭터 개발'로 성공한 업체인 WIZ(대표 박소연)를 방문, 순수 국내 토종 캐릭터를 개발, 생명을 부여해 상품화시키고 있는 작업 현장을 취재했다. 게임파워에서는 앞으로도 지속적으로 국내 애니메이션 업체를 방문, 그들이 일하는 현장을 발굴·보도할 방침이다.

## 국내 최초로 해외로 수출된 WIZ의 캐릭터

바른손에서 98년 4월 독립한 WIZ는 필통, 가방, 액세서리, 등 생활에서 쉽게 접할 수 있는 친근한 모습의 떠버기, 헬로디노, 칩칩스타와 같은 인기 캐릭터와 서태지, 1Tym, 지누션 등의 스타 캐릭터를 상품화시키고 있는 업체. WIZ는 4년 전 대만 파이오니아 사에 헬로디노, 토마토, 리키 캐릭터를 수출했고, 이태리 Auguri Mondaori 사에는 헬로디노를 수출했다. WIZ는 또 대만의 「칩칩스타 전용 캐릭터 숍」 오픈 의뢰에 대한 내용을 검토 중에 있으며, 최근에는 일본 G.project 사가 캐릭터 직영 숍에 WIZ 캐릭터 상품을 입하할 것을 제안해 오는 등, 캐릭터 시장의 90%가 외국 캐릭터가 장악하고 있는 요즘, WIZ는 역으로 국내 토종 캐릭터를 수출하여 국내 캐릭터 산업계의 효자노릇을 톡톡히 해내고 있다.

### 상품


필통(헬로디노, 떠버기, 테디하우스, 테비치로)/3,000원(1개)/바른손


액자(헬로디노), 머그컵(헬로디노), 휴대용 머그컵(헬로디노), 봉제주머니(헬로디노), 다이어리(헬로디노)/3,000원/바른손




캐릭터 모자/영인모자/032-671-7111


서태지 노트(4종)/600원/바른손

탁상용 시계(칩칩스타)/10,000원/바른손/596-4411, 미니액자(떠버기)



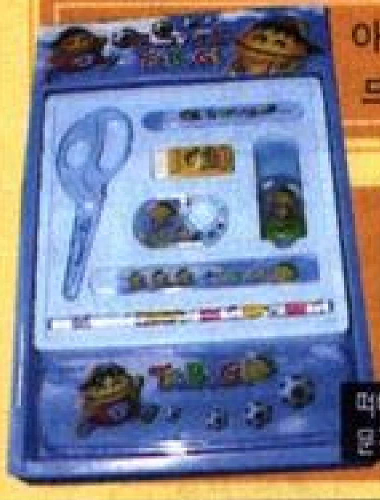
토마토 미니앨범/3,000원/바른손


칩칩스타 전화기/25,000원/브이텔통상/0343-455-6897


청바지 디노 침대 세트/179,000원

## WIZ 협찬상품 보너스!!

아래 상품 중 가지고 싶은 물품과 간단한 사연을 적어 보내주시면 상품을 우송해 드리겠습니다. 대부분 여성용인만큼, 여자친구에게 선물해서 점수 따자!


떠버기 문구셋(1명)/10,000원/바른손


칩칩스타 양말/9,600원(2명)/9,600원/여주양말/462-2154


칩칩스타, 테비치로 팬티세트(2명)/138,00원/U.TA/488-2303

노린 우산(3명)/시로클래식/0343-383-1513

# 열혈 애니넷



애니메이션 코너를 맡고 나서 '예쁜 그림 모으기' 병이 도졌다. 비디오게임 스크린 샷은 물론이고, 귀엽고 멋진 애니메이션 그림들, 동영상들 등등. 장르별로 차곡차곡 모아 시간 날 때 그림들을 감상하는 것이 하루 일과가 되어버렸다. 이젠 하드(HDD)가 꽉 차서 더 들어갈 곳도 없다. 10.2GB 짜리 하드(30만원)가 가지고 싶다. '소환수를 감동시켜라' 코너에 응모라도 해볼까? 혹시 사줄지…?

메이-LEE님. 전 대전에 사는 '파워 지킴이' 조별님희입니다. 전 어려서부터 만화를 좋아했습니다. 거의 '만화와 같이 산 인생'이라 할 수 있죠. 그러나 그중 가장 기억에 남는 것은 「에반게리온(TV판)」입니다. 친구에게 3개월 동안 조르고 졸라서 겨우겨우 빌린, 일본어가 들린 최초의 비디오였습니다. 간간이 어른들이 생각하는 야한 장면이 나와 부모님께 잔소리도 들었지만 끝까지 보게 되었죠. 주인공 아니 거의 모든 등장인물이 각각 나름대로의 어두운 과거를 가지고 있어 더 마음에 끌리더군요. 사도를 물리치는 것보다 주인공들의 갈등과 화합, 그리고 정신분열과 좌절, 과거에 대한 이상할 정도의 두려움 등을 표현하는 게 중심내용이라고 생각될 정도로 잘 표현되었죠. 중간의 그 야한 장면은 부모님 때문에 그냥 넘겨, 친구가 해준 이야기를 듣고 중요한 장면인 걸 깨닫았지만 보지는 못했죠. 끝까지. 그리고 최종화의 주인공의 방황과 모두가 하나 되는 장면, 그것을 보며 현대인의 자아상실과 사람들간의 무관심을 말하려 한 건지도 모른다는 생각에 어려운 내용이지만 몇 번이고 다시 보았죠. 그러나 보면 볼수록 더욱 헷갈리게 되더군요. 이만 줄입니다.



혹시 DC 담당 까치 님을 그린 건 아닌지…?



'조별님희', '은초롱APT'…. 너무도 아름다운 이름들…이군요. 「에바」의 인기는 정말…어디까지 갈 것인지…. 별님희님이 방년 몇 세인진 모르겠지만 '자아상실', '방황' 등 어린 나이에 너무 많은 것을 알고 있는 듯 하군요. 그 야한 장면이란 게…신지가 레이의 방에 찾아가 목욕탕에서 나오는 레이와 부딪쳐 포개지는(?) 장면이 아닌지…? 생각해 보면 야할 수도 있지만 그냥 보면 그렇게 야하지도 않은 장면인데 부모님 때문에…하핫. 저도 그런 경험이 있어 이해가 되네요. 후후. 만화를 좋아한다니 앞으로 그림도 많이 보내주시기 바라고, 이번에 보내준 그림은 '신지'도 아니고 도대체 누구를 그린 것인지…. 다음엔 색칠도 한번 해보세요. 못 그리는 실력이지만(?) 자주 그리다보면 실력이 늘 거예요. 그리고 「대전의 파워 지킴이」 오랫동안 변치 마시길….

늦게 나마 열혈 애니넷의 탄생을 축하드립니다. 그런데 페이지가 반이라니…새턴인은 한 장 반인데…. 어쨌든 전 늦게나마 한창 애니의 재미에 빠졌죠. 제목은 「기동전함 나데시코」. 예전에 애니 잡지에서 본적이 있었습니다. 처음에는 별로라고 생각했는데…막상 보니 이렇게 엄청난 재미가 있을 줄은 몰랐습니다. 이 만화에서 가장 특이한 캐릭터를 뽑는다면 제 생각에는 '텐카'와 '아키토'입니다. 소극적인(?) 행동과 성격에도 불구, 삼각 아니 사각관계에 휩싸이는 걸 보면 이런 대사가 생각납니다. "부럽다, 얄밉다. 텐카와 아키토(세이야의 대사)" 아~ 부럽다. 나의 님은 어디에 있는 걸까? 이런 소리를 친구 앞에서 했다간 이런 소리 듣습니다. "주제 파악이나 해" 으~. 메이님께서는 메이님의 님이 계신지 궁금하네요. 이런 쓸데없는 소리는 그만하고 오락실에 가서 소울 칼리버(저는 요시미츠로 합니다)를…. 당연히 흐흐흐흐…. 푸확우오오옹~ 의 고수가 되기 위해 연습이나 할렵니다. 그럼 이만~.



페이지가 2P로 늘었습니다. 춘근 님이 보기에 안스러웠다면 다른 독자들도 그랬을 테니 말이죠. 그리고 주제 파악할 필요는 없네요. 춘근님. 모든 사람(이성포함)은 자신을 알아주는 사람을 가장 좋아한답니다. 그 사람을 잘 파악한 후, 어떻게 하면 즐겁게 해줄 수 있는 지를 먼저 생각해 봐요. 그래서 '베르단디'가 인기잖아요(?). 그리고 메이-LEE의 '님'이 있냐고 물었죠. 없어요. 그러나 춘근님이 사는 그곳 '상주'에 생각만 해도 가슴 시린 메이-LEE의 '첫사랑'이 살고 있답니다. 그리고 참고로 사각관계에 휩싸이기 위해서라도 '요시미츠' 같은 변태(?) 캐릭터는 사용 않는 것이….

전 목포에 사는 '로운'이라고 합니다. 전 「토토로」를 무척 좋아합니다. 일본에 사는 이모가 비디오 테이프를 사주셨는데 너무 재밌더군요. 그래서 3일 동안 5번은 봤습니다. 너무 발랄한 자매도 맘에 들고요, 동생이 큰 입을 지익 열며 웃으면 정말 귀엽죠. 메이-LEE님은 보셨나요. 그리고 로봇태권V가 부활한다는데 전 이것을 시작으로 우리나라도 애니메이션 하면 떠오르는 국가가 되면 좋겠네요. 메이-LEE님, 봄인데 어떤 애니메이션이 봄에 보면 어울릴까요?



무엇보다 부러운 건 로운 님의 '이모님'이군요. 일본에서 애니메이션을 그렇게 '팍팍' 보내줄 수 있다니…. 메이-LEE도 10년 전쯤 「토토로」를 처음 봤는데, 지금까지도 가장 정적이고, 아름다운 애니로 꼽지요. 만약 통신을 이용한다면 '토토로 바탕화면 테마'를 한번 받아보세요. 하루종일 토토로의 음악이 울려 퍼질 테니…. 하지만 토토로는 명작이긴 해도 너무 고전(古典)이죠? 요즘 나온 것도 많으니 이모님께 다른 걸 부탁해보세요. 그리고 본지 하도 오래 된 만화인지라 잘은 모르지만 토토로에 나오는 먼지 같은 물체는 먼지가 아니라 '요정'인 걸로 알고 있습니다. 그리고 이 봄에 볼만한 애니메이션이라면…우선 비디오가게에선 '뮬란', 일본에선 최신 애니 '그와 그녀의 사정', '오펜' 등도 좋겠고, 아니면 오래된 고전이라도 구해서 보는 것도 좋을 겁니다. 그리고 지금 페이지를 넘겨 '쌤쌤마당'을 보세요. 타이틀이 2회 이상 나오는 애니는 거의 재미있다고 보면 되겠죠. 한번 보면 잊혀지지 않는 그런 애니기를….



토토로

[redacted]

처음으로 게임파워에 편지를 쓰는 독자입니다. 애니 코너 생긴 것 축하드려요. 전 사실 게임기도 하나도 없고, 컴퓨터도 없는 주제에 게임잡지 산다고 동생한테 구박받고 있었거든요. 근데요, SBS의 「LOST UNIVERSE」…. 너무해요. 솔직히 주인공 케인의 직업이 탐정이 아니고 트러블 해결사임에도 불구하고 은하탐정…. 차라리 트러블 해결사 케인, 그게 안되면 은하탐정 밀리라도…(생각해보니 밀리가 탐정사에서 잘렸군요). 그리고, 「SLAYERS」! 제가 젤루 좋아하는 애니랍니다. 그런데 SLAYERS가 '살인범'으로 해석하는 사람도 있는데요, 'SLAY'라는 단어는 '죽이다'라는 뜻도 있지만 '(행동, 농담 등으로) 강한 인상을 주다', '매우 기쁘게 하다', '크게 웃기다'라는 뜻도 있거든요. ~er을 붙여 명사로, 그리고~s를 붙여 복수로…. 그러니까, '웃기는 것들', '재미있는 것들'이라고 해석합니다(사실 이것 때문에 사전을 있는 것 없는 것 다 뒤졌답니다. 그래서 사전도 하나 사게 되고).

또, 「기동전함 나데시코」가 SBS에서 방영하게 된다니 기쁘군요. 전 개성 있고 좀 자극적인 애니도 좋아하지만 소박한(?) 것도 좋아해요. 그래서 「포천 퀘스트」를 좋아해요. 제 친구는 따분하고 재미없다는군요. 예전에 SBS에서 금요만화 스페셜로 「나나의 환상여행」이라는 제목으로 방영했었답니다(아시죠?). 만화는 「굳모닝 티쳐」를 좋아한답니다. 제 동생은 맨날 '좋은 아침이야 선생' 하며 그렇게 만화책을 찾곤 하는데(하하). 하여튼 저의 생활은 평범하지 않아요. 전 중딩인데 고등학생 생활을 담아내는 게 맘에 들어요. 끝까지 읽어주셔서 감사합니다. 99.3.6(토) 울산에서 中3되는 신샛별 올림.

*PS1. 아직 필명을 못 정했어요. 보면 멋진 필명들을 가지고 계신 분들이 많던데(부러버라). '툰툰' 하나 생각해 봤는데…. 이상하나요? 제 필명을 하나 지어주시면 가문의 영광으로 알고 평생!(정말?) 감사히 쓰겠습니다.*

*PS 2. 그럼 이만….*



**첫 편지, 감사합니다. 전체적으로 황당한(?) 느낌을 주는 글이었지만 재미있었습니다(진짜로?). 그리고 담당자도 몰랐던 슬레이어즈의 뜻풀이, 멋지네요. 흠, 슬레이어(Slayer)가 '기쁘게 하는 사람'이랬죠. 샛별님의 필명은 'Slayer Sin(슬레이어 신)'!입니다. 항상 남을 기쁘게 하는 사람이 되세요('툰툰'도 좋긴한데 남들이 '퉁퉁'이라고 놀리면 어떡해요). 그리고 제가 젤루 좋아하는 캐릭터도 슬레이어즈의 '나가'랍니다. 그리고 철권의 '니나', 버파의 '사라(오~호호~)'도…서로 닮은 데가 있죠?.**

[redacted]

안녕하세요. 저는 만화책을 2,000~3,000권 정도 본 만화를 좋아하는 학생입니다. '무한의 주인'이라는 만화책을 알고 계십니까? 파워독자들에게도 추천합니다(좀 구하기어려울지도…). SAMURA HIROKI란 작가의 작품으로 이만큼 사무라이, 검의 일본에 대해 잘 표현한 책은 없다고 생각합니다(18금). 같이 보낸 그림도 '무한의 주인'입니다. 앞으로 열혈 애니넷에서도 그림 그리는 방법 등을 소개했으면….

**무한의 주인 / (주) 세주문화 / 현재 1-8권**





하지만…소생도 벌레로 살아가는건…. 이제…지쳤어

그림이 괜찮은데요. 메이-LEE도 보고싶어지네요



**참 높은 곳에 사는군요. 19층(1903호가 단서!)이라니…. 어지럽지 않을까? 2,000~3,000권이 라… 대단쿤요. 저도 초등학교 저학년 시절부터 만화책을 봐왔으니까 그 정도는 되겠지요? 옛 만화방에 대한 추억이 새록새록(뽀로뽀로). 아, 그림말인데요. 잘 그렸어요. 그리고 이제는 벌레가 아닌 사람처럼, 그렇게 살아가야겠지요(대사 참조). 요시미츠의 할복장면처럼 보이는데 아닌가…?**

[redacted]

안녕하세요. 코너 신설, 축하합니다. 앞으로 많은 애니메이션을 소개해 주시기 바랍니다. 특히 「반딧불의 묘」 같은 옛 명작도 소개해 주세요. 참 며칠 전 창고정리를 하다가 '보물'을 발견했어요. 그것은 「로봇태권V」 비디오 테이프입니다. 그러나 볼 수가 없어요. 옛날 비디오 테이프라서 말이죠! 아무튼 계속 페이지를 늘리시기 바랍니다. 안녕히 계세요.



**충호님은 이제 왕(?)부자가 됐어요. 만약 그것이 진정 「로봇 태권V」, 그중 1, 2편이라면 정말 희귀성이 있는 물품입니다. 현재 태권V를 다시 부활시키려 해도 자료가 없는 사람들에겐 그것이 진정 '보물'이 될 수도 있을 테니 말이죠. 충호님, 「게임파워」에 전화를 주시고, 한번 찾아오시기 바랍니다. 옛날 비디오 테이프라서 볼 수가 없다고 했는데, 게임파워에서 가능성을 찾아보시기 바랍니다. 충호님의 「태권V」로 우리 나라 애니메이션의 역사를 다시 세워 보자구요.**

## 메이-LEE 추천 애니메이션

**물론 국내 애니메이션을 먼저 아는 것도 중요하겠지만, 모든 면에서 일본 애니메이션은 우리보다 앞서 있다. 그 중에서도 일본인들이 가장 좋아하는 애니메이션 작가 '미야자키 하야오'의 작품은, 정말 애니 매니아라면 필수 관람 코스라 할 수 있기에 미야자키의 작품을 간단하게 소개한다. 대부분 극장용 장편 애니메이션들이다.**

- **바람계곡의 나우시카**

1984년 / 톱 크래프트 / 1시간 56분

「애니메쥬」에 연재되었던 작품으로, 미야자키의 확고한 지지층을 확보한 작품.



- **천공의 성 라퓨타**

1986년 / 스튜디오 지브리 / 2시간 4분

극장판 「미래소년 코난」인 동시에 이전 작품을 집대성한 작품이라 평가되는 작품.



- **이웃집의 토토로**

1988년 / 스튜디오지브리 / 1시간 28분

미야자키의 작품 중 가장 유명. 국내에서도 일본어를 배우는 사람들의 비디오교본(?).



- **반딧불의 묘**

1988년 / 스튜디오 지브리 / 1시간 30분

지브리 작품 중 가장 무거운 주제의식을 가진 작품으로 태평양 전쟁을 주제로 한 작품.




- **추억은 방울방울**

1991년 / 스튜디오 지브리 / 1시간 58분

성인여성을 주인공으로 한 과거와 현재를 통한 회상 형식의 작품. 아늑한 시골풍경이 압권.



- **붉은 돼지**

1992년 / 스튜디오 지브리 / 1시간 33분

프랑스 앙시 국제 애니메이션 장편 대상을 수상한 작품으로 이탈리아 비행사들이 배경.



- **귀를 기울이면**

1995년 / 스튜디오 지브리 / 1시간 15분

순정풍의 애니메이션으로 사춘기 시절의 사랑 이야기와 현 일본 청소년들의 고민이 테마.



- **모노노께 히메(원령 공주)**

1997년 / 스튜디오 지브리 / 2시간 15분

최근 국내에도 잘 알려진 작품으로 인간의 이기주의나 환경파괴가 테마.



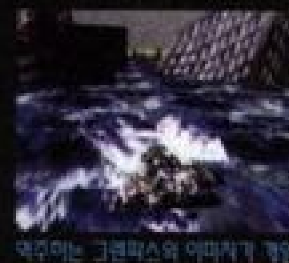
명작 스테이션

# 청(青)의 6호

제 1화에서 보여준 긴장감이 제 2화에서는 더욱 증폭된다.
청의 반기를 든 광기의 천재 과학자 존다이크. 그가 만들어낸 생체병기
무스카와의 싸움에서 승리했다는 안도감도 잠시뿐. 청의 6호 승무원들은
유령선함의 공격을 받는다. 갑작스런 공격으로 동경 4기지는
파멸 상태에 빠지고 만다. 청의 6호는 자위함(나루시오)의 도움으로,
간신히 탈출하게 된다. 그들앞에 벌어질 상황은?

## 게임으로도 발매되는 청의 6호(PS)

제작사 : 반다이 비주얼 장르 : 시뮬레이션 발매일: 가을 예정 가격 : 6,800엔



역주하는 그래픽스의 이미지가 게임 속에도 그대로 살아있다

애니메이션의 인기에 힘입어 같은 제목의 게임 타이틀이 발매될 계획에 있는 '청의 6호'. 게임판 '청의 6호'는 원작의 등장인물이 그대로 등장하는 전략 시뮬레이션 게임이다. 게임을 더욱 재미있게 즐기기 위해서라도 원작을 감상해 보는 것이 어떨까?



냉소적인 주인공, 하야마의 모습도

## 등장 단어 설명

### 노보(Network of Vigilant Observatory의 약자)

환태평양을 망라하는 해저부설형 정보수집 로봇으로 완성된 네트워크(또는 그 속에 형성된 인공인격)를 일컫는 말이다. 20세기에 미군이 개발한 트렌스폰더(외부의 신호에 자동적으로 신호를 내보내는 송수신기)도 이 시스템 내부에 추가되어 있다. 자율적으로 판단을 하고, 공격을 행하는 것도 가능하다. 블루돔 정면에 설치된 1호기를 '노보', 그 외 작은 것을 '코노보'라 칭한다. 존다이크에 의해서 GPS 시스템이 파괴된 현재, 유일하게 신뢰할 수 있는 해저 등대로써 청의 함대를 지키고 있다.



### 블루돔

청의 본거지. 청이 주도하는 해저개발 프로젝트의 일환으로 계획된 소형의 실험 개발도시, 멜라네시아(남서 태평양상 오스트레일리아 동북에 있는 여러 섬) 수심 1000m에 있는 해저활화산 칼데라의 중앙단면에 생긴 벼랑에 위치해 있다. '존다이크 동란'을 계기로 존다이크전의 반격 거점으로 사용된다.

## 제 2 화의 등장인물

### 쯔지 스쿠네



청의 6호에서 요리를 맡고 있는 완고한 요리장. 감자를 무척 좋아한다. 감자야말로 최고의 재료라고 믿고 있다. 이른바 감자 매니아. 최근, 결혼에 대해서 초조함을 느끼고 있다.

### 우사미 준



해상자위대 나루시오 함장. 해상자위대 제 1 잠수대 시절부터 이가와 알고 지내는 사이. 검도, 유도, 합기도 등의 유단자. 이가 함장의 친구답게 이쪽도 역시 애주가.

### 나카무라 코우이치



청의 6호 항해사. 고등학교 때의 꿈은 사진가였지만 아버지가 항해사였기 때문에 강제적으로 국립 상선 대학에 입학했다. 취미는 우쿠렐레(하와이의 원주민이 이용하는 악기)

### 구스크 토오코



청의 6호 화기관제 담당. '잘 먹고, 잘 지껄여'가 좌우명이다. 남자 못지 않은 성격. 전쟁에 대한 사고방식은 부정적이지만, 존다이크를 죽인다면 평화롭다라고 믿고 청에 입대했다.

### 돔 길프드 장군



청의 1호 코백함 함장. 아프리카 민족분쟁으로 미국으로 이주. 장학금과 미국 국적 취득을 위해 해군에 지원했다. 정의와 자유는 믿지만, 타협을 허락하지 않는 타입. 존다이크 동란으로 남편과 자식을 잃었다.

### 휴 W. 크레



청의 6호 기관장. AIP(잠수함 추진 기관의 일종) 시스템의 연구를 위해 독일에서 공부를 했다. 존다이크의 동란 이후 청에 입대한다. 언제나 화난 얼굴을 하고 있지만, 실제는 상냥한 사람.

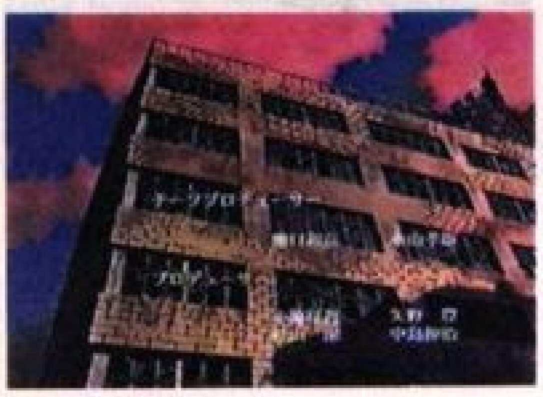
### 윤 명애

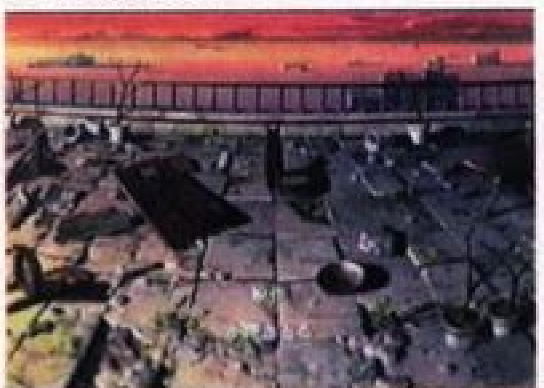


청의 6호 통신사. 자랑스런 한국인이다. 아버지가 포교활동 때문에 해외에서 생활을 많이 한다. 청에 참가하기 전에는 나가사키에 살았다. 독학으로 통신기술을 마스터한 수재. 테크노 음악을 좋아한다.

## 블루돔을 향해…

무스카가 쓸고 간 자리… 도시는 더더욱 망가져 있었다.


습격 뒤의 황폐한 도시


사람이 살았던 흔적은 어디에도 없다. 다만 개만이 짖고 있는데…

그러나 이런 망가진 평화는 오래 가지 않았다. 다시 한번 밀려오는 적의 공격!

갑작스런 유령선의 공격에 대항하기 위해 청의 6호가 미사일을 발사하려 하지만 동해역에 있던 잠수함 나루시오로부터 연락이 온다.


또 다시 공격이다


청의 6호는 반격을 시도하려 하지만…

### 마루나미 헤이하치



이른 신경 과학의 권위자. 정부의 주선으로 만들어진 일본 뇌과학 연구소의 소장이다. 분자 생물학, 유전자 공학 연구를 위해 영국의 연구기관 재직 중에 존다이크와 함께 공부한 것을 계기로 청 설립에 참가하게 된다. 자신의 뇌를 개조, 직접 노보와 통신할 수 있다.


나루시오함에서 갑자기 통신이!

나루시오 함장 : 빨리 가

이가 : 그러나…

나루시오 함장 : 뭘 우물쭈물하는거야! 빨리 가


나루시오 함장은 자신이 미끼가 되고, 청의 6호를 블루돔으로 귀환시키고자 하는 것이다

나루시오 함이 청의 6호와 유령선 앞을 가로막으며 등장한다. 때문에 미사일은 사용할 수 없게 되고…. 나루시오 함장은 이가에게 잘 부탁한다는 말을 남기며…. 나루시오함의 희생 덕분에 유령 전함의 맹공에서 도망친 청의 6호. 청의 6호는 본거지로 향한다.


나루시오의 희생을 헛되이 할 수는 없다

## 서로를 향한 분노

화면은 베르크의 기지로 바뀌어 있다. 청의 6호가 도망쳤다는 소식을 들은 베르크는 분노한다. 한편, 하야미가 놓아 준 뮤티오는 기지로 돌아와 목숨을 거둔다. 뮤티오들은 동료의 죽음에 청을 향한 적의를 불태우게 된다.


하야미의 도움을 받은 뮤티오는 끝내 숨을 거두고


도우려 했던 하야미의 뜻을 알아주는 이는 한 명도 없다. 뮤티오들은 청을 향한 분노에 빠지는데…

## 귀환하는 길

모든 승무원들은 조금 전의 전투 상황을 잊고 편안한 기분으로 블루 돔으로 향한다. 이가와 하야미는….

하야미 : 나루시오 함을 구할 수는 없었던 건가?

이가 : ………


하야미의 책망에 아무말도 못하고 돌아서는 이가 함장

청의 6호를 정비하는 하야미와 구스크. 도망치는 것을 못마땅하게 생각하고 있는 하야미에게 구스크는 따끔한 한마디를 던진다.


하야미는 나루시오를 버리고 도망친 것이 불만 스러운 듯하다. 그런 그에게 구스크가 말을 건다

구스크 : 도망친 것이 불만이군?

하야미 : 글쎄…

구스크 : 도망가고 싶어서 가는 게아냐. 다만 이 배를 잃어버리면 아무 것도 할 수 없으니까….

하야미 : 후…!

구스크 : 왜 웃는거지?

하야미 : 배를 잃는 것이 두렵다면, 은행에라도 맡겨 두지 그래?

청의 6호에 묘한 갈등이 더돌고 있는 그 때, 베르크는 블루돔을 공격해서 모두를 처치하자고 존다이크에게 요구한다.


다 쓸어버립시다, 박사!

존 다이크 박사는 베르크의 말을 무시한다. 베르크는 박사에게 불만을 품게 되는데….


베르크는 박사에게 반감을 품기 시작하는 듯

그사이 청의 6호는 블루돔에 도착한다. 구스크는 블루돔에 돌아온 하야미에게 '아무 생각 없이 이곳에서 싸우고 있는 너는 애송이'라는 말을 건넨다. 자신은 인류의 미래를 위해 청에 참가하고 있다는 구스크.

하야미 : (미래라는 것은 과연… 어떤 거지…?)


블루돔으로 귀환하는 청의 6호

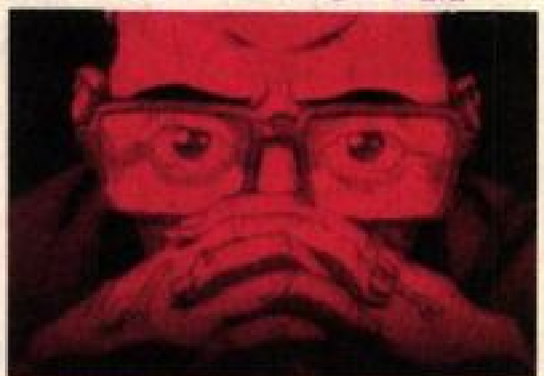


과연 미래라는 게 뭐지?

## 무의미한 회의

마루나미 박사는 지구 전역에 반알렌대(지구를 둘러싸고 있는 방사능 입자의 층)의 소멸이 발생하고 있기 때문에 각종 재해가 일어나고 있다는 주장을 펼친다. 박사는 덧붙여 말한다.

마루나미 : 인류에게 미래 같은 건 없습니다.



인류의 어두운 앞날을 모두에게 설명하는 마루나미 박사

마루나미 박사는 2년전 남극 대륙의 리트림 베이스에 관한 이야기도 꺼낸다. '리트림 베이스', 그것은 수년전 프로젝트의 일환으로 민간단체와 청이 공동으로 개발한 이동식 연구시설을 일컫는 말이다. 존다이크 박사는 청 재직당시 리트림 베이스의 운영을 맡고 있었다. 현재는 어디에 위치해 있는지 불명인 상태. 아마도 남극의 해저 어디쯤이라고 예측하고 있을 뿐이다. 그곳에서는 아직도 무슨 일인가가 일어나고 있는 듯한데….



모든 사건의 시발점이 된 남극 그곳에는 과연?

계속되는 박사의 설명… 하야미는 관심이 전혀 없다는 듯 하품을 해댄다.



회의 따위에는 관심 없어…라는 걸까?

## 존다이크의 등장

돌 장군은 ISS(통신 회선)을 통해 존다이크를 물리칠 최후의 방법을 마루나미 박사를 비롯한 승무원들에게 전달한다. 지루하고 따분한 회의는 더 이상 못 참아주겠다는 듯이 자리를 박차고 일어나는 하야미.



돌장군은 존다이크에 대항할 방법을 모두에게 들려주고



하야미는 신경도 쓰지 않는다는 듯

하야미가 자리를 떠나려는 순간, ISS회선을 통해 낯선 이의 모습이 등장한다. 존다이크 박사! 인류를 파멸로 몰아 넣은 주범이 천재 과학자였다. 놀라는 청의 대원들. 돌 박사와 마루나미 박사는 ISS회선을 통해 존다이크와 대화를 나누게 된다.



ISS 회선에 불청객이 끼어든다. 존다이크…박사?



자리를 떠나려던 하야미도 멈춰서고

존다이크 : 나도 사람이야. 나도 죽이는 것만이 능사는 아니라고 생각한다. 그러니 너무 늦기 전에….

마루나미 : 자신이 신이라도 된다고 생각하는 건가?

존다이크 : 후! 설마 내가 그런 오만불손한 생각을 하고 있을리 없지.

존다이크의 이상한 이상(理想)에 분노하는 승무원들. 하야미는 역시나 이쪽 얘기도 들을 것이 없다는 듯 자리를 떠나버린다.



존다이크가 인류를 적으로 돌리고 있는 이상, 청의 적일 뿐

## 결전의 준비

선전포고와도 같은 존다이크와의 통신. 청의 대원들은 존다이크와의 결전을 위해 만반의 준비를 시작한다. 청의 6호도 출격을 위한 마지막 정비로 분주한 모습이다.



적과의 전투에 대비하기 위해 전열을 가다듬는 청의 대원들



청의 6호의 한 사람. 자랑스러운 한국인 윤명혜도 결전 준비에 한창이다

하야미는 이 싸움에 있어 최후의 카드가 '핵무기'라는 사실이 마음에 들지 않는다. 또한 적이지만 존다이크도 분명한 사람이다. 사람을 죽이지 않기 위해 사람을 죽여야 한다는 건가?



살생으로 살생을 막는다고?

여러 가지 생각을 하며 본부 내를 돌아다니던 하야미는 유리와 마주친다. 사관학교 시절부터 하야미를 라이벌로 여기던 유리. 유리가 하야미에게 말을 건넨다.



하야미와 마주친 유리

유리 : 사관학교 시절부터 너와 일해보고 싶다고 생각했어.

하야미 : 고맙군.

유리 : 너에게 노력이나 책임 같은 거 바라지도 않아. 하지만 아주 조금이라도 '남을 위해' 뭔가를 해보겠다고 생각해 볼 수는 없는 건가? 저녀석 처럼말야

하야미 : 저녀석…이라고?



자신의 몸을 바쳐 싸우다 숨을 거둔 한 승무원의 시신이 있었다

유리 : 자신만 생각하는 너같은 녀석이 이런 일을 만드는 거야!



유리의 다그침에 또 하나의 고민거리를 얻는 하야미

## 공격

방금 전의 존다이크와의 통신은 역시

선전포고였던 것인가…. 예상은 했지만 현실로 다가온 적들의 공격…. 베르크는 노도와 같이 공격을 퍼부어 온다.


베르크의 공격이 밀려온다


마루니미 박사를 비롯한 많은 이들은 공격을 예상하고 있었다. 하지만…


점점 거칠게 공격해 온다


베르크는 미친 듯한 모습으로 전투를 즐기고 있었다

베르크의 공격에 당하고만 있을 청의 대원들은 아니었다. 서둘러 태세를 갖추고 반격에 나서는 청의 대원들.

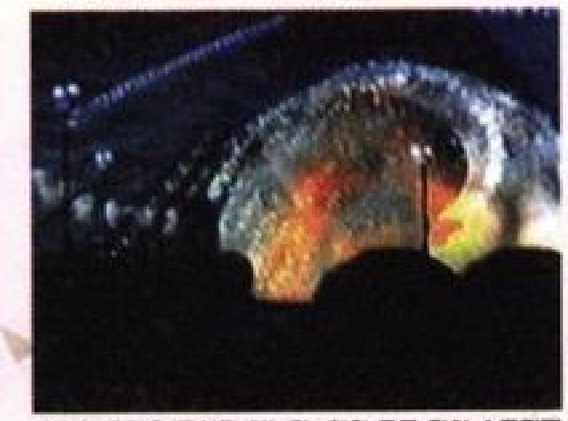

블루돔의 반격이다!


반격과 함께 본격적인 전투태세로 들어서는 블루돔. 블루돔 전역에 경보가 울려 퍼진다

블루돔이 반격해오자 베르크는 더욱 심한 기세로 치고 들어올 준비를 한다. 마치 싸움에 미친 늑대와도 같은 모습으로….


돌진!!


적의 공격을 노보로 막아보려 하지만…


적들의 공격은 끊이지 않는다. 청의 모든 것이 송두리째 날아갈 것인가?

## 출동!

더 이상 두고 볼 수는 없다고 생각했는지, 이가의 만류에도 아랑곳하지 않고 하야미가 출격한다.


하야미 출격 준비

하야미가 혼자서 출격했다는 이야기를 들은 키노는 윤명해의 헤드폰을 가로채는데


제멋대로인 하야미의 행동에 화가 난 키노. 하야미와 직접 대화를 시도한다

키노 : 또 혼자 제멋대로 행동하면 용서치 않을거야!
하야미 : 좋을대로….


역시나 제멋대로인 하야미


대체 어쩌려고!!!


그랜파스에 탑승한 하야미는 단신으로 적에 맞선다

## 블루돔의 최후

그러나 하야미의 응전도 아무런 효과를 주지 못하고, 결국 블루돔은 폭발하게 된다.


내부에 있던 대원들 마저도 위험한 상황

결국 마루니미 박사는 전 승무원에게 퇴거명령을 내리고 내압구(블루돔내에 장치되어 있는 비상용 탈출구)에 들어가도록 지시한다. 그러나, 마루니미 박사 본인은 떠날 생각을 않는다. 이곳에서 최후를 맞으려는 것일까…?

자신들의 엄청난 공격을 이기지 못하고 무너지는 블루돔과 거기서 도망치는 청의 대원들을 보며 베르크는 싸늘한 웃음을 던진다. 겁쟁이! 라는 말과 함께….

## 무너지는 청?

하야미는 단신으로 적을 향해 혼신의 힘을 쏟아부어 보지만 적들의 수와 화력은 하야미 혼자 힘으로 어쩔 수 있는 것이 아니었다. 결국 하야미도….


하야미도 무적의 용사는 아니다

## 혼돈

모두들 블루돔을 탈출하고 마루니미 박사만이 기지에 남아 쓸쓸히 최후를 맞는다. 존다이크 박사, 그가 꿈꾸는 미래는 도대체 어떤 것인가? 모두의 멸망?


내압구에서 나오는 하야미. 그는 아직 살아있었다


블루돔의 최후 바라보는 하야미


하야미의 곁으로 다가오는 뮤티오가 있었다. 또 다른 시련의 시작인가?

-Vol.3 Hearts에서 계속-

# 99년 상반기 파워

짜잔!! 드디어 나왔습니다! 파워점수!! 게임 파워만의 전통있는 프레젠트 제도죠!그 동안 파워 점수가 도대체 어디에 쓰는 거냐고 물어오신 독자 여러분! 여기를 보십시요. 여기에는 게임파워 98년 12월호부터 99년 4월호까지의 여러분이 획득한 파워점수를 총망라되어 있습니다. 후후 그럼, 이걸로 뭘 하느냐?! 가장 높은 점수에서부터 차례로 순위를 정해 파워 게시판에 명시되어있는 선물을 드리는 겁니다!! 이 중간 결산에 5월호에 당첨된 파워점수를 더하면 최종 점수가 되겠죠? 만일 점수가 누락 됐거나 잘못 표기 된 경우, 혹은 주소, 이름이 잘못 명시된 경우에는 즉시 파워점수 담당자에게 연락 주십시오. 단 점수를 획득했다는 근거를 제시하셔야합니다.

P · S 재미있게도 이번에는 파워사상 최저의 점수도 나왔군요. 하하하하!!
연락처 : (02)3142-6845

# 점수 중간 결산




# 「카드캡터 사쿠라」 그의 존재 가치는?

강담사의 소녀만화지 월간 「나카요시」에서 1996년 6월호부터 연재 시작. 1998년 4월에는 NHK 위성 제1방송에서 애니메이션이 시작됐다. 또한 신작 극장용 제작도 결정된 「카드캡터 사쿠라」. CLAMP 원작의 이 작품은 나카요시의 독자층인 여자 초등학생과 여중생만이 아니라, 더욱 상위 연령층의 남녀 매니아 층, 게다가 애니메이션 화가 됨에 따라 유치원 층까지 번져, 그 인기가 점차 높아가고 있다.

현재 애니메이션 화 작품 중에서도 대상 층의 넓이와 종합적인 인기에서 가장 빛나는 존재라고 할 수 있다. 이렇게 넓은 팬 층은 동시에 폭넓은 상품전개를 의미한다. 더욱이 「카드캡터 사쿠라」는 매력적인 캐릭터와 스토리에 더해 힘을 가진 몇 개의 카드를 모은다고 하는 기본설정, 매회 변하는 코스튬, 다양한 기믹(속임수)을 가진 각종 아이템 등. 상품전개를 생각했을 때 살리기 쉬운 요소가 많다. 실제 나오고 있는 상품을 보더라도 다양한 스타일로 다양한 종류의 상품이 등장하고 있고, 또 그 모든 것이 상당히 높은 퀄리티의 물건이다. 일직이 같은 월간 나카요시에서 발매된 작품에서 매니아 층 일반 층, 모두 폭넓은 지지를 얻어, 그 후의 애니메이션 코믹 신을 일변시킨 작품으로 「미소녀 전사 세일러 문」이 있었지만, 당초 매니아 층을 명확하게는 노리지 않았던 「세일러 문」에 비하면, 「사쿠라」의 경우는 명확한 비전이 있는 것으로 보인다.

더욱 자세한 상황을 연출하기 위해 제작사별로 전 후편에 걸쳐 게재하려 하는데, 그 전편에는 원작 코믹을 내고 있는 강담사를 시작으로 하여 반다이 비주얼, 쇼와 노트, 반프레스토, 반다이, 무빅을 게재했다. 그러나 반다이, 무빅은 그 규모가 너무 커, 장르로 구분하여 나머지는 후편에 게재한다.

-전편-

## 강담사

다양한 캐릭터 상품을 살펴보기 전에, 우선 「카드캡터 사쿠라」라고 하는 작품 자체에 대해 잠시 살펴보자. 강담사에서는 원작인 코믹 외에, TV애니메이션의 화면을 코믹 풍으로 재편집한 애니메이션 코믹스, 잡지연재시의 표지와 새로운 캘린더용으로 제작된 일러스트 등을 수록한 일러스트 집 등이 발매되어 있다.

강담사에서는 현재 원작 코믹을 포함해서 6종이 출시되어 있다(게재지인 월간 나카요시를 포함하면 7종).

코믹단행본은 현재 7권이 있고, 거의 4개월에 1권 정도의 속도로 발행되고 있다. 사진대로, 각 권의 초판에는 크로우 카드를 모방한 특제 안내서가 봉인되어 있다. 일러스트 집은 잡지 게재 시의 컬러 도비라와 부록용 일러스트, 단행본의 표지그림, 캘린더용 일러스트 외에, 새로운 일러스트와 단편 코믹(흑백16P)이 수록된 것, 수록된 76점의 컬러일러스트의 모두에 CLAMP 자신의 코멘트가 붙어있다. 또, 새로운 일러스트의 양면 컬러 책받침이 특전으로 동봉되어 있다. 99년 판 캘린더는 강담사, 무빅, 천전인쇄가공의 3사가 발매했는데, CLAMP가 원화를 그린 것은 위의 강담사 판뿐이다. 타사의 것은 애니메이션 판의 상품화, 이 캘린더에는 특전으로서 특제 클리어파일이 들어있다. 예약한정 발매였는데, 실제로는 연말 정도에 애니메이션 샵 등에서 구입할 수 있었다


나카요시 미디어 웍스「카드캡터 사쿠라」 1권~3권: 660엔

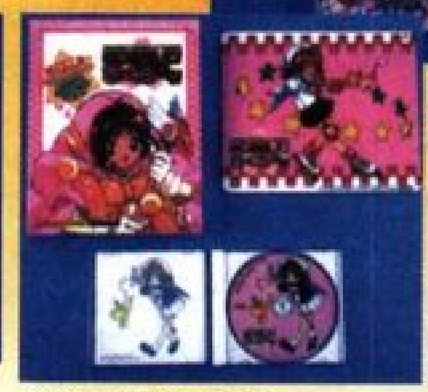


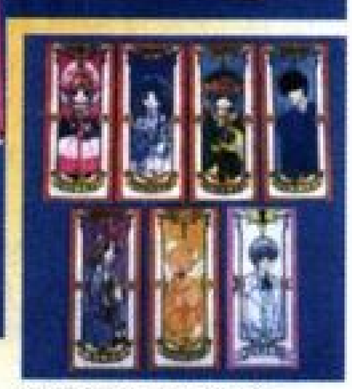
「카드캡터 사쿠라」 일러스트 집: 1,900엔


강담사 KC디럭스 「카드캡터 사쿠라」 1권~7권 400엔(1권만 408엔)



캘린더(350mm×350mm): 1,900엔
전 13장 -특제 컬러 클리어파일 동봉


CD-ROM 「안녕하세요. 사쿠라에요!」는 윈도95 /매킨토시 겸용: 5,800엔


코믹 초판에 봉인되어 있는 크로우 카드 풍 안내서

(아마도 샵이 잉여상품을 팔았던 것으로 보인다). 97년에도 강담사에서 캘린더가 발매되었다(B4판 가로, 1,900엔).

CD-ROM 「안녕하세요, 사쿠라에요!」는 윈도95, 매킨토시 양방향으로 대응한 하이브리드. 코믹에서만이 아니라 TV애니메이션이 기본으로 되어 있어, 설정자료집과 스텝, 성우의 인터뷰에 더해, 스크린 세이버(3종)와 벽지(제1화의 신을 뽑은 것. 30장이나 있어, 색 수와 화면사이즈의 조합이 각 4종류), 캘린더, 시계라고 하는 데스크 탑 액세서리를 수록하고 있다. 또, 경고 메시지 등 다양한 시스템사운드를 주요캐릭터 6명(사쿠라, 켈베로스, 지세, 모모야, 설토, 소랑)의 소리로 수록한 사운드클립도 준비되어 있다. 재미있는 것은, 이 CD-ROM은 TV애니메이션의 방영보다 반년 가까이 먼저(97년 9월30일) 발매되었다. 애니메이션 제 1화가 완성된 것은 이보다 전의 일로, 게재된 잡지인 월간 나카요시의 독자 이벤트 등에서 몇 번인가 상영된 것이다.

CLAMP작의 단행본은 기본적으로 작자가 직접 장정을 담당하고 있기 때문에 「카드캡터 사쿠라」에 있어서도 모두 사쿠라의 이미지를 기조로 한, 통일감 있는 디자인으로 되어 있다는 것을 사진으로도 알 수 있었을 것이다. 일러스트 집 등, 사용하는 종이의 질에까지 신경을 써, 모든 책에서 상당히 만족감을 느낄 수 있을 것이다. 주목할만한 점으로는, 기본적으로는 CLAMP의 원작 판의 캐릭터 상품은 강담사로부터 밖에 나오지 않는다고 하는 것. 타사의 캐릭터 상품은 애니메이션 판으로 되어있다.

강담사의 출판물과 그 전개에 대해서는, 다음 호에서 다시 관계 스텝의 이야기를 들어볼 예정이다.

수록되어 있다. 게다가 모든 초회 생산 분에 대해서는 특전으로 「카드캡터 사쿠라」 팬시상품(사진참조)과, 전권 구입자 특전용 응모 쿠폰이 들어 있다. 전권 구입자 특전은, 완전 신작영상을 수록한 비디오 「멋져요! 사쿠라 짱!」의 카드캡터 사쿠라 활약 비디오 일기다. 또, 8권의 초회 특전은 '옷 갈아 입히기 세트'. 9권의 초회 특전은 사쿠라 오리지널 배틀 코스튬 편 업이 각각 예정되어 있다. 그러나, 이미 발매가 끝난 1~4권에 대해서는 초회 분의 생산은 완료되었고, 현재 상점에 있는 것에 한해서는 특전이 없다. 일본에서의 애니메이션의 방영은 작년 12월말의 제 35화로 일단 쉬고 있고, 1월부터 재방영이 시작되었지만 4월부터는 36화에서 46화까지 「쿠로우 카드편」, 이어 47화부터는 원작과 마찬가지로 「사쿠라 카드편」이 방영된다.

앞서 기술한 것처럼 비디오, LD시리즈는 전 9권의 예정이 되어 있고, 10권 이후에 대해서는 아직 공식적인 출시는 없다. 하지만 이에 앞서 극장판 「카드캡터 사쿠라」의 제작이 발표되었다. 이는 TV판 재편집이 아닌, 극장용의 완전 오리지널 신작, 스텝, 캐스트 모두 TV판과 거의 같고, 올해 안에 공개가 예정되어 있다.

## 반다이 비주얼

대망의 TV 애니메이션 「카드캡터 사쿠라」는 강담사의 이벤트 등에서 몇 번인가 상영된 후, 1998년 4월부터 방영이 시작되었다. 그리고 비디오, LD소프트가 반다이 비주얼에 의해 출시되었는데 각 권마다 초회 특전으로서 특제 팬시 상품이 들어있고, 전권 구입자에게는 특전 비디오 제공도 예정되어 있는 등 팬들을 위한 서비스도 풍부하다.



LD Vol.1, 98년 9월 25일 발매: 5,000엔

Vol.1 초회 특전:1~4권까지 수록된 BOX

LD Vol.2, 98년 10월 25일 발매: 6,800엔

Vol.2 초회 특전 :노트

LD Vol.5, 99년 1월 25일 발매: 6,800엔

LD Vol.3, 98년 11월 25일 발매: 6,800엔

Vol.3 초회 특전: 포스트 카드

LD Vol.4, 98년 12월 18일 발매: 6,800엔

Vol.4 초회 특전: 크리스마스 카드

Vol.5 초회 특전: 5~9권 까지 수록된 BOX

LD Vol.6, 99년 2월 25일 발매: 6,800엔

Vol.6 초회 특전: 사쿠라의 옷 갈아 입히기 세트

비디오(판매용) Vol.1: 5,000엔

비디오(대여용) Vol.1

Vol.7의 특전: 사쿠라의 실 세트

98년 4월부터 NHK 위성 제2(BS2)에서 방영되기 시작한 애니메이션 판 「카드캡터 사쿠라」. 반다이 비주얼에서는 그 영상을 수록한 비디오와 LD가 발매되어 있다.

LD(BELL-1278 1238)와 셀 비디오(BES-2134~2139)는 전 9권 예정으로, 현재 5권이 출시되어 있는데, 발매일과 가격은 LD, 비디오 모두 동일하다. 1권의 가격이 싼 것은 수록된 이야기 수가 3화이기 때문인데, 2권 후에는 각 4화가

## 쇼와 노트

기반이 확실히 잡힌 쇼와 노트에서 발매되고 있는 노트와 책받침, 필통 등의 문구류는 실용품계 캐릭터 상품의 단골 상품이다. 대상 연령은 초·중생이 메인, 컬렉터(모으는 이)로서도 놓칠 수 없는 아이템이 많다.



다양한 노트들(100엔~200엔)

색연필(12색): 1,000엔

필통: 1,500엔

연필깎이: 2,600엔

주머니 형 필통:750엔

사쿠라의 옷 갈아 입히기: 250엔

노트와 책받침, 필통과 같은 문구류는 실용품계 캐릭터 상품 중에서도 특히 인기가 높고, 빠져서는 안되는 상품이라고 해도 과언이 아니다. 이들 아이템에는 기존의 것에 캐릭터의 일러스트 등을 프린트해서 캐릭터 상품이 만들어지는 것이 대부분이지만 그것을 만드는 데에는 프린트되는 캐릭터의 질이 그 상품을 좌우한다고 볼 수 있다. 그 점에서 여기에 게재된 쇼와 노트의 아이템은 어느 것보다 퀄리티가 높고, 주 대상인 초·중학생만이 아닌 매니아들에게까지 좋은 반응을 얻고 있다. 요즘에는 문구점에서 다양한 아이템을 모아 구입하는 매니아도 많다고 한다.

쇼와 노트에서 발매되고 있는 문구류는 현재 20여 종류. 여기에 게재된 것 이외에 지우개(2종. 100엔), 연필세트(HB 5개입. 300엔), 미니 옷 갈아 입히기(100엔), 실 노트(100엔), 등이 있다. 그 중에서 가장 주목할만한 것은 '옷 갈아 입히기'. 「카드캡터 사쿠라」에서는 사복과 제복 외에, 매회 다양한 배틀 코스튬의 분위기를 그대로 재현시켜 등장하고 있어 가장 많은 인기를 누리고 있다. 배틀 코스튬의 옷 갈아 입히기는 모두 4종류이지만, 그 중에서도 가장 인기 있는 「고양이 귀 버전」은 표지에 사용되고 있는 것뿐 이라고 한다. 연습장의 디자인은 옛날부터 내려온 그대로로 귀여운 느낌의 인물이 대부분이다. 무엇보다 크게 통일된 분위기가 귀엽다. 연필깎이는 사진에서처럼 손으로 돌리는 것이다.

필통은 플라스틱 케이스를 소프트한 비닐로 씌운 것으로, 양측이 따로 열리도록 한 투웨이 방식이다. 중앙에는 반드시 소형 연필깎이가 부착되어 있다.

그 외에, 쇼와 노트에서는 수십 가지의 새로운 아이템들이 현재 기획, 제작 중으로 앞으로도 계속해서 새로운 아이템이 등장할 것이다.

# 반프레스토

폭발적인 인기를 불러일으킨 울트라 맨 이후, 캐릭터 상품계를 리드해 나가는 반프레스토. 다양한 인기 타이틀을 발매해 캐릭터계에서 인정받고 있는 반프레스토도, 「카드캡터 사쿠라」의 상품화에 아주 열심히 뛰고 있고, 여러 다양한 아이템을 발매하고 있다.


「카드캡터 사쿠라배틀 코스튬」: 99년 4월 예정


「카드캡터 사쿠라」 98년 12월


「카드캡터 사쿠라」 폴리스톤 피규어: 99년 1월


캐릭터 메일 콜렉션 「카드캡터 사쿠라」한정판:98년 9월













뱃지 콜렉션 「카드캡터 사쿠라」(전10종) 99년 5월 예정


포스트 드림 「카드캡터 사쿠라」(전 6종) 98년 11월

다양한 캐릭터 상품을 살펴보기 전에, 우선 「카드캡터 사쿠라」라고 하는 작품 자체에 대해 잠시 살펴보자. 강담사에서는 원작인 코믹 외에, TV애니메이션의 화면을 코믹 풍으로 재편집한 애니메이션 코믹스, 잡지연재시의 표지와 새로운 캘린더용으로 제작된 일러스트 등을 수록한 일러스트 집 등이 발매되어 있다. 이제는 캐릭터 상품의 대명사라고 할 수 있을 정도로 수많은 캐릭터 상품을 선보이고 있는 반프레스토. 「카드캡터 사쿠라」에서는 98년 9월의 캐릭터 메일 콜렉션 이후, 현재까지 봉제인형과 미니크로스, 폴리스톤 피규어 등을 계속해서 발매하고 있으며 어느 것 하나 인기를 얻지 못하고 있는 상품이 없다. 특히 최초의 캐릭터 메일 콜렉션(28종의 포스트 카드, 통상판과 한정판의 2종)과, 거기에 이어지는 캐릭터 콜렉션(미니크로스 통상판과 한정판의 2종)은 갑자기 일본의 아키하바라 전자상가의 애니메, 게임계 샵의 점두에 상당수의 머신이 설치되는 등, 이 작품의 높은 인기를 나타내고 있다. 실제 반프레스토에 도착한 앙케이트의 결과도 엄청나고, 새로운 아이템의 요망도 셀 수 없을 정도로 많다고 한다. 봉제인형의 등장은 98년 12월로 약간 늦은 감이 없잖아 있지만, 최근에는 줄어든 애니메 캐릭터 봉제인형 중에서, 포켓몬 이후 오랜만에 주목 아이템으로 각광 받고있다. 작년 12월에 발매된 시리즈 제 1탄은 제복을 입은 사쿠라, 치세, 코로우와 켈베로스의 4종으로, 높이는 16cm이고, 시리즈 제 2탄은 배틀 코스튬을 한 사쿠라 4종으로, 99년 4월에 등장할 예정이다. 모두 반프레스토 다운 높은 퀄리티의 완성도를 보여주고 있으며, 특히 배틀 코스튬의 경우는 이미 절품이다. 코스튬의 세밀한 부분의 표현이 잘 되어 있고, 사쿠라의 표정도 아주 귀엽다. 최근의 상품은 회전이 아주 빨라 그만큼 신제품의 수명이 짧고, 시기를 놓치면 구하기 조차 힘들기 때문에 보이면 그 자리에서 바로 사버리는 것이 기본이다. 폴리스톤 피규어는 올 1월에 출시되었으며, 현재 계속해서 발매되고 있다. 제복 2종과 배틀코스튬, 수영복, 체육복(운동회), 치어걸 스타일의 모두 6종이 있다. 이것 외에도 같은 1월에 발매된 피규어 콜렉션(4종)이 발매되어 있다. 또, 캐릭터 메일 콜렉션의 제 2탄(크로우 카드편)도 1월에 등장했다. 반프레스토에 의하면, 앞으로의 버전으로 기획하고 있는 것은 러브 뱃지, , 볼첸 키홀더 등이라고 한다.

# 반다이

반다이에는 완구 이외에 어패럴(기성복), 홈, 캔디 등 많은 사업부가 있으며, 이곳에서 다양한 「카드캡터 사쿠라」 상품이 발매되고 있다.


타월: 1,600엔


실멤버스(제 1탄): 285엔


지팡이: 9,800엔


손수건: 500엔


가세폰 「카드캡터 사쿠라DX」(5종) 99년 2월: 각 200엔

반다이의 「카드캡터 사쿠라」 관련 아이템은 현재 발매중인 것이 25종류, 기획중인 것이 40여 종에 이르며, 아이템의 다양함은 무빅과 동일한 군을 형성하고 있다. 앞에서 서술한 것처럼 완구 이외에도 벤더, 어패럴, 캔디 등 다양한 사업부가 있어, 이 타이틀의 다양한 아이템을 발매하고 있다. 이번 호에 게재한 것은 극히 일부로, 다음 호에는 반다이의 아이템을 중점적으로 소개할 예정이다. 소개 아이템 중, 갤러리 키즈라고 하는 것은 어린이용의 코스튬으로, 완구 제 2사업부의 제품이다. 유치원용의 코스튬이라고 하는 세일러 문 이후, 급속도로 진행되고 있는 장르의 상품이다. 반다이에서는 이 외에 세일러 문과 실버 왕녀, 아라레짱 등을 내고 있고, 앞으로도 신제품이 등장할 예정이다.

다음으로, 가세폰의 아이템에도 주목하자. 단순히 상품을 보고 품질이 한층 향상된 듯한 인상을 가지고는 있었지만, 실제 손에 넣어보니 아니 200엔으로 구입이 가능한 작은 캡슐 중에서, 이렇게 잘 만들어진 상품이 있다는 것에 놀라지 않을 수 없다. 여기에 소개한 것은 2월에 등장한 상품이다. 이 외에, 위의 아이템의 중에서도 특히 독특한 것이 지팡이이다. 마법소녀의 소지품으로서는 절대 빠져서는 안될 스틱계 아이템이지만, 사실 그 지팡이의 대상연령은 15세 이상이다. 이것은 전체 길이가 680mm, 가격은 9,800엔으로 책정되어져 있다고 한다. 여기에는 다이캐스트제의 「봉인의 열쇠」가 부착되어 있는데 이것은 코스프레에 너무나 잘 어울리는 큰 아이템이다. 작년 말의 코믹마켓에서는 대부분이 사쿠라의 코스프레를 연출했었는데 이 지팡이를 들고 들어 오기위해 애를 쓰는 사람이 상당히 많았다고 한다 (참고로, 코미케에서는 30cm이상 되는 물건은 들고 들어올 수 없도록 되어 있다). 이에 대한 대책이라고는 볼 수 없지만 반다이에서는 길이가 짧은 지팡이 상품화를 검토하고 있다고 전해지고 있다.

「카드캡터 사쿠라」 상품의 대상연령층에 대해, 반다이에서는 1. CLAMP 팬의 나이보다 상위 층(매니아), 2. 나카요시 독자층(초·중학교), 3. TV시청자 층(초등학교 저학년 이하)으로 예상하고 있다. 또한 라인업(기획중인 것을 포함)역시, 각각의 층을 대상으로 섬세하게 상품 이 구성되어 있다는 것을 알 수 있다. 그 중에서도 특히 카드상품과 실멤버스라고 하는 컬렉터(수집) 아이템은 예상외의 판매를 보인다고 하는데, 이것은 이들 컬렉터 아이템이 매니아층 뿐 아니라 보다 폭넓은 세대에까지 받아들여지고 있기 때문일 것이다(어쩌면 모든 세대가 매니아화 되어가고 있는 현상일지도 모르겠지만). 반다이에서는, 앞으로는 TV시청자 층(결국 초등학생 이하)을 향한 완구의 전개를 적극적으로 행할 것이라고 했는데, 이것은 수집 위주의 아이템

을 점점 증가시키고 싶다는 것을 의미하고 있는 것이 아닐까? 즉, 유치원을 향한 아이템 중에서도 수집하고 싶은 마음을 자극하는 것이 등장할지도 모를 일이다.

## 무빅

**명실상부한 일본최대의 애니메이션 상품샵이라고 할 수 있는 애니메이트 체인. 이 애니메이트가 취급하고 있는 다양한 아이템 중, 캐릭터 상품류의 대부분을 제작하고 있는 곳이 무빅이다. 98년 4월부터 현재까지 약 50여종의 아이템(종류별로 분류)이 발매되고 있다. 물론 이 숫자는 전 메이커 중 최대다.**

캐릭터 세계에서 보면 무빅의 캐릭터 상품은 아이템 수, 종류면에서 상당히 뛰어나다. 이것은 「카드캡터 사쿠라」에 한한 것이 아니라, 메이저한 것에서 마이너한 것까지 폭넓게, 많은 상품을 제작하고 있다. 실제로 수를 확인한 것은 아니지만, 과거부터 현재에 이르기까지의 모든 아이템을 나열하면 백과사전 분량의 책이 만들어질 정도로 그 수는 상당할 것이다. 어쨌든 문구, 잡화, 어패럴, 액세서리 등 다양한 아이템이 준비되어 있기 때문에, 애니메이트에 가는 것만으로도 마음부터 표면에 이르기까지 하나의 캐릭터로 변신할 수 있을 정도이다. 물론 양적으로만이 아닌 질적으로도 꽤 높다. 여기에 소개된 것 이외에, 무빅의 정품상품인 라미 카드와 전화카드, 모자, 비치볼, 봉제인형, 지그소 퍼즐, 폴로셔츠(초등학생 체육복), 콤팩트 거울 등이 발매되어 있다. 물론 현재 기획중의 상품도 많다.

「카드캡터 사쿠라」에 대해 무빅은 카드캡터의 귀여움은 물론, 코스튬과 소도구의 세련된 디자인이, 상품에 사용되고 있는 일러스트의 화려함을 나타내고 있다고 이야기한다. 특히 케로짱은 팬시 상품의 캐릭터로서도 충분히 매력적이다(실제로 무빅은 케로짱을 모티브로 한 상품이 다수 존재한다). 아이템 중에는 코스프레용 지팡이가 호평을 받고 있으며, 초등학교영 여자제복도 발매되어 있다.

무빅에 의하면 남성 팬에게는 배틀 코스튬의 일러스트가, 여성팬에게는 제복의 일러스트가 들어가 있는 것이 가장 큰 인기를 끌고 있다고 하는데, 무빅은 대상연령을 초·중학생의 여자를 메인으로 해 어른에 이르기까지라고 폭넓게 생각하고 있다. 그렇다면 인기도로 점차 볼때 점점 연령층이 높은 팬들의 취미가 반영되어지고 있다는게 아닐까? 무빅에서는 앞으로도 각 장르에 걸쳐 다양한 아이템을 기획하고 선보일 것이며 다음호에서는 보다 자세한 내용을 다룰려고 한다.



「카드캡터 사쿠라」파일: 800엔

「카드캡터 사쿠라」미니 정리함: 1,800엔

「카드캡터 사쿠라」캘린더: 1,600엔

「카드캡터 사쿠라」클리어 파일: 350엔

「카드캡터 사쿠라」노트: 350엔

「카드캡터 사쿠라」쿠션: 2,000엔

「카드캡터 사쿠라」보석 상자: 2,300엔

「카드캡터 사쿠라」책받침: 각 250엔

「카드캡터 사쿠라」T-셔츠: 3,500엔

「카드캡터 사쿠라」비치 가방: 1,500엔

「카드캡터 사쿠라」마우스 패드: 600엔

「카드캡터 사쿠라」휴대폰 케이스: 1,200엔

§anime club 수입원: (02) 326-3705, 총판매원: (02) 323-5172

## ANIME CLUB 선물 대잔치 발표

**지난호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.**

4월호 퀴즈 정답

많은 유저들에게 선망의 대상이 되었던 GP-02. 이 유니트가 인기 있는 이유는 무기 중에 OOOO를 탑재하고 있기 때문이다.

정답: 핵 바주카

## 퀴즈!

CLAMP 원작의 작품인 OOOO OOO는 현재 애니메이션 화 작품 중에서 대상 층의 폭과 종합적인 인기에서 가장 빛나는 존재로, 게다가 매력적인 캐릭터를 이용한 상품전개를 선보이면서 점점 캐릭터 시장에 뿌리 내리고 있다.

상품 리스트: 「카드캡터 사쿠라」폴리스톤 피규어: 12명

### 응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 4월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 6월호에 발표합니다.

서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화 (02)3142-6845 구구리를 찾으세요.

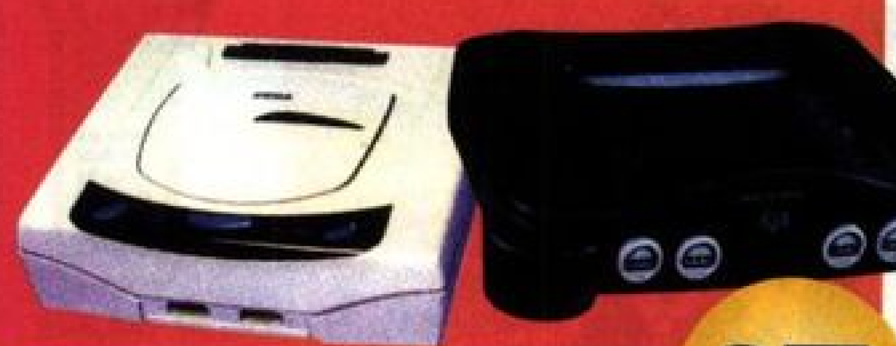
# 02) 700-9077 2번! 게임퀴즈에서 드립니다!



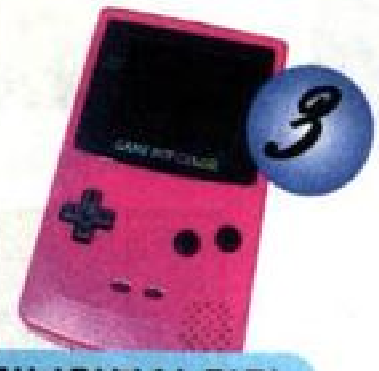
드림캐스트 1대 (1명) **특등**



**1등** 플스 1대 (1명)



N64 혹은 SS 1대 (1명) **2등**



3 미니겜보이 컬러 1대 (2명)



4 PS골든 무비카드 1대 (3명)



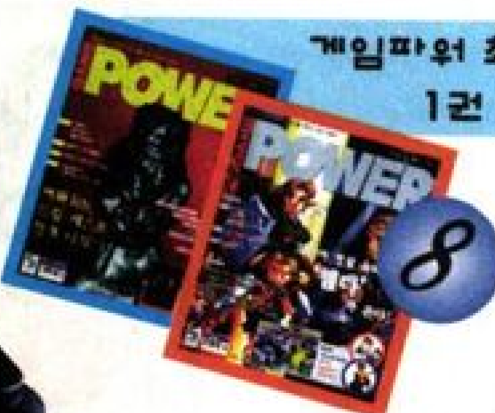
6 듀얼쇼크 혹은 PS/SS호환 조이스틱 1대 (7명)



5 비디오게임 소프트 1개 (5명) (PS·SS·N64 중 선착순 선택 가능)



7 메모리카드 혹은 액플카드 중 1개 (15명)



8 게임파워 최신호 1권 (10명)



9 메이저 1권~5권 (10명)




9 파워점수 500점 (10명)

지난호 정답

2, 3, 2, 2, 2, 1, 1

당첨자 발표도 700-9077!

## 도전 게임파워 퀴즈!

1. 일본 비디오 게임의 자존심 닌텐도사. 다음 중 닌텐도사의 작품이 아닌 것은?
① 슈퍼마리오 ② 젤다의 전설
③ 마더 ④ 파이널 판타지 닌텐도편

2. 코나미의 유명한 야구 게임 시리즈의 제목은?
① 이 빠따가 니 빠따냐? ② 삼진왕 삼돌이
③ 실황 파워풀 프로 야구 ④ 심판은 사시였다

3. '라이벌 인 스쿨'에서는 간단한 조작으로 숨겨진 캐릭터를 고를 수 있습니다. 여기서 숨겨진 캐릭터가 아닌 것은?
① 사쿠라 ② 라이조우
③ 테리보가드 ④ 효

4. 세가에서 만든 경찰을 소재로 한 폴리곤 건 슈팅 게임은?
① 짭새들 ② 버처캅
③ 짭새와 짱깨 ④ 경찰청 사람들

5. 메탈기어 솔리드에서 주인공의 가명은...?
① 슈림프 ② 스네이크
③ 스넥 ④ 삭스핀

6. 닌텐도64로 발매되었던 "젤다의 전설"에서 젤다란 무엇일까?
① 링크가 좋아하는 음식 이름 ② 공주 이름
③ 사춘기 ④ 물총새 이름

7. 최근 화제가 되고 있는 플스2. 플스 2에 대한 설명 중 틀리는 것은...?
① 기존 플스와 완벽하게 호환이 가능하다.
② 이번 플스2도 역시 소니사에서 만든다.
③ 소니사에서 내년 3월에 판매한다고 발표했다.
④ 플스2의 성능은 실로 가공할 정도여서, 용광로에서도 녹지 않는다.

### 응모요령

응 모 : 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일 : 매달 28일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령 : 당첨자는 5일~8일 사이에 (02) 3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

# 어떤 게임질문에도 시원하게 답변해 드립니다!

# 02)700-9077

**책은 말을 할 수 없습니다!**
**저희 게임 사서함에 질문을 했던 경험이 있는 분들은 확실히 살아 있는 게임공략을 느낄 수 있을 것입니다! 책에서 표현하지 못했던 수많은 게임 포인트! 이제 저희 뻔디기와 파워맨이 책임지겠습니다!**

## 모든 게임질문 완벽 클리어 자신!




**700-9077 → 1번 게임 사서함 → 그리고 1번 질문과 답변 코너**
**에서 질문하시면 게임에 대한 모든 답변을 해 드리고 있습니다.**

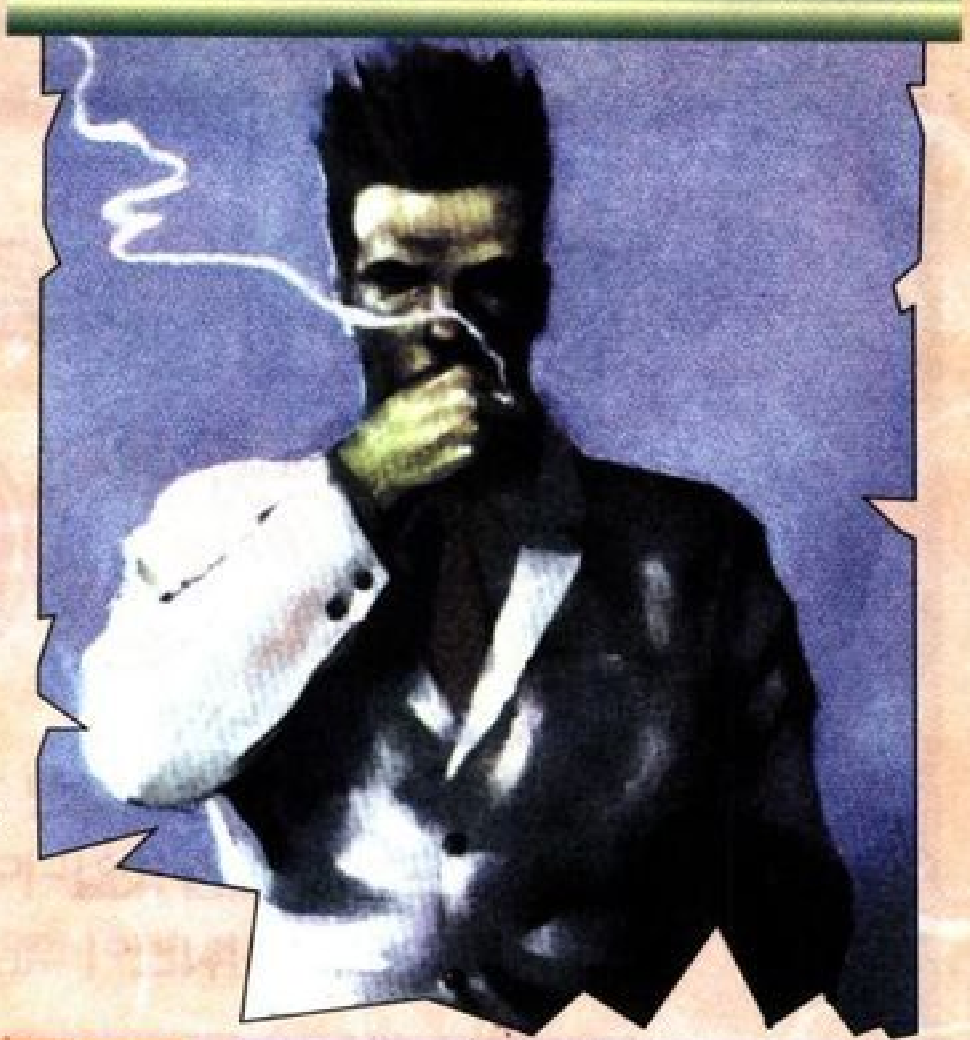
**700 누르고 9077 누르고~~**

### 이용방법

1. 700-9077로 연락하신 다음에 1번 게임 사서함 코너로 들어가셔서 1번 비디오게임 질문과 답변 코너로 들어가시면 게임파워의 뻔디기와 파워맨에게 질문하실 수 있습니다.
2. 다음날 오후 6시 이후에 다시 들어오시면 뻔디기와 파워맨의 답변을 들으실 수 있습니다.

비디오게임 전반에 관한 모든 답변,
거기에 여러분의 인생상담까지 해 드립니다.
잊지마세요!
02)700-9077 입니다.

# 게임클리닉



안녕하신가요, 여러분. 이제 봄이구 새학기도 시작했을 것이고 공부에 대한 학구열이 높을 때이지요. 그리고 부모님들도 미끼(용돈 인상, 이번에 5등안에 들면 원하는 거 사줄께 등등)를 내세워 여러분을 자극할 것이고… 아무튼 공부를 열심히 해야 할 이유가 99가지 정도 생기는 시기입니다. 여러분. 공부와 게임의 공통점이 뭔지 아십니까? 바로 재미와 흥미를 느껴야 실력이 쑥쑥 는다는 것입니다. 목표를 세워서 그 목표를 향하는 것도 좋지만 조그만 사실에 흥미를 느껴서 공부의 영역을 점차 확장해 나가는 방법도 좋습니다. 뭐든지 재미있게 즐길 수 있는 생활을 만드십시오. 그리고 마지막으로, 전화로 게임에 대한 질문을 급하게 하시는 분이 있던데 본 닥터는 절대 전화로 답변을 해드리지 않습니다. 정 급하면 돈이 좀 들기는 하지만 700서비스(전화번호는 뒤 페이지를 보시면 나와있음)를 이용하시기 바랍니다.

## 드래곤 퀘스트 몬스터즈

**Q** 안녕하세요. 저는 광주에서 사는 영수입니다. 지금 「드래곤 퀘스트 몬스터즈 -테리의 원더랜드-」를 하고 있습니다. 그러나 궁금한 게 있습니다. 배합법 때문에… 배합법이 공략본에는 안나온 게 있습니다. 몬스터 이름은 (드래곤 계열) 야마타 오로치, (좀비 계열) 와이드킹, 마왕의 사자, 마네마네, (물질계열) 골든 고렘, (식물계) 로즈 배틀러입니다. 꼭 알려 주세요.

**A** 드래곤 계열의 야마타 오로치의 배합법은 안드레알(アンドレアル) 또는 그레이트 드래곤(グレイトドラゴン)+메드 사볼(メドーサボール)을 조합하거나 드래곤계열하고 ???계열을 조합하면 됩니다. 추천하고 싶은 조합은 신룡(しんりゅう)+용왕(りゅうおう), 신룡(しんりゅう)+조마(ゾーマ)의 조합입니다. 좀비 계열의 와이드킹은 스컬곤(スカルゴン)+메탈킹(メタルキング)이나 마왕의 사자(まおうのつかい)+조마(ゾーマ)를 합치면 됩니다. 마왕의 사자는 와이드킹(ワイドキング)+엉클혼(アンクルホーン)을 조합해야 합니다. 마네마네는 목장의 문 12층에서 싸운 다음 얻을 수 있습니다. 물질계열의 골든 고렘은 빙하 마인(ひょがまじん)과 용암 마인(ようがんまじん)을 조합하면 됩니다. 로즈 배틀러는 식물계와 ???계를 섞어야 합니다.




로즈 배틀러는 위력이 강한 수면 공격을 주로 사용한다




와타보우는 얻었나요?

## 소울 칼리버

**Q** 안녕하세요. 요즘 소울 칼리버로 고수의 길을 접어들기 시작한 한 학생입니다. 다름이 아니라 좀 더 고수의 길을 걷고 싶어서 한가지 부탁을 드리는 바입니다. 질문은 소울 칼리버에서 리저드 맨, 지크프리트, 로크, 성미나의 기술을 가르쳐 주세요. 지면상 전부 소개가 불가능하면 쓸만한 기술을 가르쳐 주십시오. 부탁드립니다.

**A** 지면상 전부 소개가 불가능하니 미소녀(?) 캐릭터인 성미나의 기술을 중점적으로 알려드리죠. 기술의 베이스는 키릭이지만 제가 생각하는 소울 칼리버의 최강 캐릭터입니다. 리치가 길고 기술이 사용하기 쉽기 때문입니다. 간단한 연계기로는 선진열항격(←A+B, B)후 양격(↘B)으로 이어지는 콤보가 위력이 좋습니다.

**성미나 아가씨의 중요 기술**

| 기술명 | 커맨드 | 판 정 |
|---|---|---|
| 전사참격 | ↘A | 중 |
| 영단인 | ←A | 하 |
| 속병격 | →A | 상 |
| 병격축 | →A, K | 상·상 |
| 단습도 | B, B | 중·중 |
| 양격 | ↘B | 중 |
| 진단격 | ←B | 중 |
| 열격 | →B | 중 |
| 잠아연열격 | →B, A | 중·하 |
| 연열격 | →B, B | 중·중 |
| 지토극 | ←→B | 중 |
| 상격 | 일어나면서 B | 중 |
| 활연축 | ↙K | 하 |
| 활연승축 | ↙K, K | 하·중 |
| 복돌축 | ↘K | 중 |
| 회전축 | →←K | 중 |
| 회전도축 | →←K, K | 중·중 |
| 회전도격축 | →←K, K, K | 중·중·상 |
| 약쇄축 | 일어나면서 K | 중 |
| 선진분쇄의 | A+B | 중·중·중 |
| 선진류전사 | A+B, A | 중·중·상 |
| 선진참쉬격 | A+B, A, B | 중·중·상·중 |
| 중선진 | A+B, A+B | 중·중·중·중·중·중·중 |
| 선풍광익의 | ↑A+B | 중 |
| 성식양신발체의 | ↗A+B | 가드불능 |
| 선진열항격 | ←A+B, B | 중, 중, 상 |
| 암쇄축 | ↓B+K | 하 |
| 천무조륜의 | ↗B+K | 중·중 |
| 원무도축 | A+K | 중 |
| 진면축 | ↖or↑or↗K | 중 |

## 아지트 2

**Q** 안녕하세요. DR. M님. 저는 요즘 「아지트 2」에 빠져 있습니다. 엘츠바유와 비슷한 영웅들이 나와서 활동을 하고 머리를 써야 하는 SIM 게임이라 매우 재미있더군요. 공략은 파워에서 안 다루어서 다른 잡지를 참고하고 있는데요. 궁금증은 숨겨진 이벤트가 있다고 하는데 그 발생조건을 모르겠습니다. 어떤 조건을 충족시켜야 하나요?

**A** 우선 2개의 숨겨진 이벤트를 알려드리죠. 2개 모두 충족시켜야 할 조건이 많습니다. 먼저 첫 번째로 '우주인 내습!'이라는 것으로 17만 8천 광년이나 떨어진 우주인이 지구정복을 위해 와서 교전을 펼친다는 내용입니다. 발생 조건은 맵을 3개 이상 클리어하고 있는 상황에서 매월 5, 15, 25일 2:00에 다음과 같은 조건을 충족시켜야 합니다.

1. 적과 교전을 하고 있지 않다.
2. 박사와 공장장의 합계가 25인 이상일 것.
3. 괴인 또는 히어로, 히로인, 거대 히어로의 합계가 25체 이상일 것.
4. 지하 시설이 15개소 이상 있을 것.

선악에 관계없이 어느 쪽으로 시작해도 일어납니다. 우선 맵을 3까지 클리어하고서 대량의 우주인에게 전력적으로 밀리지 않도록 하고 마지막 조건은 병기를 충실하게 개발하면 만들 수 있습니다. 이 이벤트를 격파하면 최강전투기를 개발할 수 있게 됩니다. 두 번째는 '거대 미와 부원 등장'이라는 이벤트로 지구 침략을 계획하고 있는 칼베트 성인에게 거대화된 야나기 미와가 아지트를 습격한다는 내용입니다. 동시에 공격을 피하기만 하는 동료들. 그녀를 쓰러뜨리기 전까지 이벤트는 끝나지 않습니다. 이 이벤트는 정의측에서 플레이를 해야 일어납니다. 발생 조건은 정의 측으로 시작하여 맵을 4개 이상 클리어하고 있는 상태에서 매월 13일 0:00에 다음 조건을 충족시켜야 합니다.

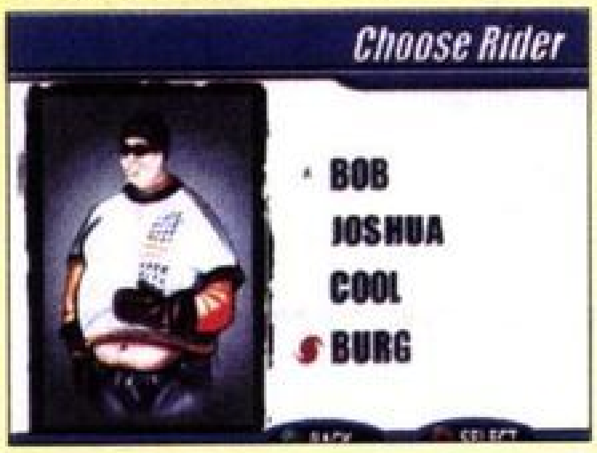
1. 오퍼레이터가 야나기 미오가 아니다.
2. 적과 교전하고 있지 않다.
3. 박사와 공장장의 합계가 25인 이상일 것.
4. 히어로, 히로인, 거대 히어로의 합계가 25체 이상일 것.
5. 지하 시설이 15개소 이상일 것.

이 이벤트를 클리어하면 야나기 부원은 거대 히어로인 뷰티플 프린세스 미와로 활약합니다. 이후에는 오퍼레이터로 고를 수는 없지만 미와가 전투에서 쓰러지면 다시 오퍼레이터로 복귀할 수 있습니다.

## 쿨보더스 3

**Q** 저는 지금 「쿨 보더스 3」를 즐기고 있습니다. 여러 이벤트를 즐기면서 화면에 표시되는 조건을 클리어하면 여러 캐릭터와 보드가 나오더군요. 그런데 얼마나 더 있는지 확실하게 알지 못하니 답답한 면도 있습니다. 어떤 조건에서 어떤 것이 나오는 지 확실하게 알고 싶습니다. 부탁합니다 DR. M님.

**A** 프로 플레이를 즐길 때 화면상에 나오는 조건을 충족시키면 나오는 보드와 캐릭터는 다음 표와 같습니다. 이 때 표중에서 캐릭터라고 적혀 있는 것은 산과 이벤트에 관계없이 처음에는 에디가 출현하고 다음은 미스, 킴버, 어빙, 밥, 조슈아, 쿨, 버그 순으로 총 8명이 등장할 때까지 순서대로 등장합니다. 스페셜 보드도 캐릭터와 마찬가지로 프리 스타일이 5장, 프리 라이드가 5장, 알파인이 2장 등장합니다.




다양한 캐릭터를 고를 수 있게 된다

| 산\이벤트 | 다운 힐 | 하프 파이프 | 빅 에어 | 보드 파크 |
|---|---|---|---|---|
| 피우더 힐 | 캐릭터 | 캐릭터 | 프리 스타일 | 프리 라이드 |
| 데빌즈 버트 | 프리 라이드 | 캐릭터 | 프리 스타일 | 캐릭터 |
| 코지 산 | 알파인 | 캐릭터 | 캐릭터 | 프리 스타일 |
| 알프스 | 프리 라이드 | 프리 스타일 | 프리 스타일 | 프리 라이드 |
| 에베레스트 | 알파인 | 프리 스타일 | 캐릭터 | 캐릭터 |



빨간 눈 소년




## 소닉 어드벤처

**Q** 안녕하세요. 전 DC유저인데 4월호에 보낸 엽서가 실리지 않아서 다시 보냅니다. ① 「소닉 어드벤처」에서 엠블렘을 많이 모으면 어떻게 되고, 또 어디에 있습니까? ② 소닉 어드벤처의 비기는 없습니까? ③DC의 로딩 중 소리가 꽤 크던데 원래 그런건가요? ④ 센무, 클라이맥스 랜더스, 푸르푸르팩(진동팩)의 정확한 발매일과 가격을 알려주세요.

**A** ①번 답변. 엠블렘은 모두 130개로 많이 모아도 쓸데는 없습니다. 그냥 모으는 재미로 모으는 것이죠. 그리고 모으는 방법은 다음과 같습니다.



수집욕을 자극하는 엠블렘 모으기

### 엠블렘 모으기

1. 각 캐릭터를 하나씩 깰 때마다 1개씩 나옵니다. 즉 슈퍼소닉까지 모두 7개를 얻을 수 있습니다.
2. 앞에서 서술한 미션 클리어 방법으로, 여섯 캐릭터의 액션 스테이지에서 3개씩 얻을 수 있습니다. 소닉 10 스테이지, 테일즈 5 스테이지, 너클즈 5 스테이지, 에미 3 스테이지, 감마 5 스테이지, 빅 4 스테이지로 모두 32 × 3 = 96개의 엠블렘을 얻습니다.
3. 미니게임에도 엠블렘이 있고, 하나의 미니게임에 2개까지 얻을 수 있습니다. 엠블렘이 걸린 미니게임과 그 얻는 조건은 다음과 같습니다.
   스카이체이스 ACT 1 - 하이스코어
   스카이체이스 ACT 2 - 하이스코어
   트윙클 서킷 - 최단시간기록
   샌드 힐 - 하이스코어
   에지혹헤머 - 하이스코어
4. 차오를 잘 키워서 차오레이스에서 1위를 하게되면, 각 코스마다 엠블렘이 하나씩 주어집니다. 코스는 4개가 있는데, 이 4개의 코스를 모두 클리어하면 5번째의 코스가 나옵니다. 그러므로 모두 5개의 엠블렘을 차오 육성에서 얻을 수 있습니다.
5. 어드벤처 필드에서 얻을 수 있는 엠블렘이 있습니다. 모두 12개가 있는데, 스테이션 스퀘어에 4개, 미스틱루인에 4개, 에그캐리어에 4개로 각각 4개씩 있습니다. 엠블렘이 있는 위치는 다음과 같습니다.




호랑이 DR. M(…)




펭귄 고기가 그립다

**A. 스테이션 스퀘어**

① 역 안으로 들어가서 나가는 문 바로 위에 있으며 테일즈나 너클즈로 입수 가능
② 버거 가게 (앞에 인형이 세워져 있는) 안에 있으며 전 캐릭터로 입수 가능
③ 시청 (맨 처음 카오스와 싸운 장소) 앞의 땅을 파면 나오며 너클즈로 입수 가능
④ 아이스캡 열쇠가 있었던, 카지노 에리어 뒷골목 상공으로 날아올라가면 있으며 테일즈로 입수 가능

**B. 미스틱 루인**

① 테일즈의 집이 있는 곳에서 반대쪽 암벽 쪽으로 날아가면 있으며 테일즈나 너클즈로 입수 가능
② 엔젤 아일랜드(마스터 에메랄드가 있는 곳)와 레드 마운틴 사이의 상공에 있으며 다리로 이동하지 말고, 너클즈를 사용해서 하늘을 활강하다 보면 하나 발견할 수 있음
③ 유적이 있는 정글 속에서, 빅 집 가까이의 길에 하나 떨어져 있으며 전 캐릭터로 입수 가능
④ 빅 집에 있는 나무 기둥의 안으로 들어가면 하나 얻을 수 있으며 테일즈나 너클즈로 입수 가능

**C. 에그 캐리어**

① 에그맨의 수영장으로 들어가서, 천장 쪽의 다이빙대에서 얻을 수 있으며 테일즈나 너클즈로 입수 가능
② 에그 캐리어를 변형시킨 후에, 변형 스위치가 있는 방 바로 아랫방으로 들어가면 에그맨의 놀이터(?)가 나온다. 거기에 있는 스위치를 밟으면 벽의 침대가 나오면서 엠블렘을 하나 얻을 수 있으며 소닉, 테일즈로 입수 가능.
③ 에그 캐리어를 변형시킨 후에 뒤쪽 갑판에 있는 거대한 안테나 위로 올라가면 하나 얻을 수 있으며 테일즈로 입수 가능
④ 에그 캐리어를 변형시킨 후에 내부로 일단 들어간 후, 모노레일을 타고 앞쪽 갑판으로 나온다. (포대가 있는 곳) 거기에서 포대에 들어가서, 발사된 후에 가만히 있으면 상자를 부술 수 있다. 이렇게 해서 상자를 부수면 하나 얻을 수 있으며 소닉으로 입수 가능.

②번 답은 없습니다. 그리고 DC의 로딩 소리에 관한 것은 DC가 성능이 좋기(?) 때문입니다. 다른 게임기와는 달리 12배속을 채용하고 있기 때문에 소리가 큰 것이죠. 센무와 클라이맥스 랜더스는 아직 발매일이 확정되어 있지 않습니다. 푸르푸르 팩은 이미 발매 되었구요. 가격은 엔화로 1,800엔입니다. 국내 가격은 직접 매장에 물어 보세요.

## 메탈기어 솔리드

**Q** 저는 「메탈기어 솔리드」를 하고 있는 중입니다. 그런데 친구한테서 이상한 말을 들었는데요. 바로 게임 중에 유령이 나온다는 것입니다. 유령(?)이 정말 나오는지 궁금해서 친구 메모리 카드를 빌려서 봤는데 정말 있더군요. 사진기를 잘 사용하면 찍을 수 있다고 하네요. 그런데 어디에서 찍어야 하는지 모르겠습니다. 장소하고 왜 이런 그림이 들어가 있는지 알고 싶어요.

**A** 아이템인 카메라를 갖고서 특정의 장소에서 찍으면 정말 심령사진을 얻을 수 있습니다. 그런데 재미있는 것은 여기에 찍히는 유령들은 모두 개발자들의 사진입니다. 심심풀이로 넣었다고 합니다. 사진을 얻을 수 있는 장소는 모두 42개소입니다.

### 사진을 얻는 장소와 대상

| 장소(에리어) | 촬영 장소(대상) |
|---|---|
| 1. 잠입 도크 | 스네이크가 수영해온 방향(터널)을 찍는다. |
| 2. 헬리포트 | 언덕에서 보이는 바다의 수평선을 찍는다. |
| 3. 헬리포트 | 건물(핵폐기소)의 상공을 정면에서 찍는다. |
| 4. 헬리포트 | 1층 배기구 앞에서 졸고 있는 게놈 병사를 찍는다. |
| 5. 헬리포트 | 핵폐기소의 정면 문을 동쪽 계단 하단부(눈위)에서 찍는다. |
| 6. 2층 덕트 안 | 전차 격납고의 덕트(2층) 중간에서 정면을 찍는다. |
| 7. 전차격납고 | 엘리베이터를 열고, 정면에서 안쪽을 찍는다. |
| 8. 독방 | DARPA국장(데코이·옥토퍼스)의 사체를 찍는다. |
| 9. 독방 | 나체로 기절한 병사의 위쪽을 남서쪽에서 찍는다. |
| 10. 무기고 남쪽 | 베이커 사장이 죽은 장소의 왼쪽(약간 아래로 내려와서) 벽을 정면에서 찍는다. |
| 11. 무기고 남쪽 | 오셀롯과 대전하기 전에 베이커 사장이 묶여진 기둥을 찍는다. |
| 12. 무기고 남쪽 | 카메라가 놓여 있는 숨겨진 방(레벨 4)의 남쪽 벽을 정면에서 찍는다. |
| 13. 협곡 | M1 전차와 싸우기 전에 몰리곤 데모에서 스네이크가 숨어 있던 바위를 동쪽에서 접근하면서 찍는다. |
| 14. 협곡 | 북동쪽에 있는 저수 탱크 뒤의 벽면을 동쪽에서 찍는다. |
| 15. 핵보존동 | 엘리베이터에 들어가서 왼편 아래쪽 구석을 찍는다. |
| 16. 핵보존동 1층 | 2개가 나란히 놓여 있는 핵탄두 앞쪽에서 2개가 동시에 들어가도록 찍는다. |
| 17. 핵보존동 지하 1층 | 남자 화장실에서 용무를 보고 있는 병사의 오줌 열기(!!!)를 찍는다. |
| 18. 핵보존동 지하 1층 | 여자 화장실의 거울 전체를 정면에서 찍는다. |
| 19. 핵보존동 지하 2층 | 전류가 흐르고 있는 마루를 입구 방향을 향해(마루 전체가 들어오도록) 찍는다. |
| 20. 연구실 복도 | 오타콘 연구소로 가는 복도의 코너에 죽어 있는 병사를 오른쪽에서 찍는다. |
| 21. 연구실 | 걸려 있는 폴리스너츠의 얼굴을 정면에서 찍는다. |
| 22. 연구실 | 연구실 서쪽에 있는 거울 중에 가장 왼쪽(입구에서 가장 가까운 거울)의 것을 찍는다. |
| 23. 소장실 | 걸려있는 5장의 얼굴 전체가 들어오도록 정면에서 찍는다. |
| 24. 동굴 | 처음에 포복으로 기어가는 구멍에서 어느 정도 들어간 다음 뒤를 향하여 찍는다. |
| 25. 동굴 | 물웅덩이를 앉아 있다가 일어나면서 찍는다. |
| 26. 지하 통로 | 통로에 쓰러져 있는 피투성이의 메릴을 동쪽에서 찍는다. |
| 27. 지하 통로 | 첫번째 스나이퍼 울프와 싸울때 울프가 있던 통신 A동의 2층에 있는 중앙 기둥을 찍는다. |
| 28. 의료실의 감옥 | DARPA국장의 사체의 왼발 아래에 있는 오른쪽 벽을 근접에서 찍는다. |
| 29. 의료실 | 고문대를 뒤쪽에서, DARPA국장의 사체가 있는 방향을 향해 찍는다. |
| 30. 통신A동 옥상 | 통신A동 옥상이 파괴된 후 파괴된 안테나 기둥의 오른쪽을 찍는다. |
| 31. 연결 복도 | 복도에서 바로 아래의 암흑(통신A동에서 왼쪽)을 찍는다(책상이 찍혀도 상관없다). |
| 32. 설원 | 작은 방의 계단을 오르기 전(디스크 2를 교환할 때)에 위에서 찍는다. |
| 33. 용광로 | 크레인이 지나다니는 작은 통로가 있는 벽을 3층 통로에서 찍는다. |
| 34. 용광로 | 보일러실을 막고 있는 벽을 정면에서 찍는다. |
| 35. 화물용 승강기 | 첫번째 승강기 안에 있는 돌출 부분에서 바로 아래에 있는 암흑을 찍는다. |
| 36. 화물용 승강기 | 두번째 승강기가 있는 로비의 벽을 정면에서 찍는다. |
| 37. 화물용 승강기 | 최하층에서 승강기를 타고 내려와서 승강기가 내려온 방향(위쪽)을 찍는다. |
| 38. 지하창고 북쪽 | 건 카메라가 무수히 설치되어 있는 통로에 있는 폭포에 접근에서 찍는다. |
| 39. 지하창고 | 발칸 레이븐과 대전할 때 필드 한복판에 있는 컨테이너를 찍는다. |
| 40. 지하기지 3층 | 메탈기어의 레일 건 앞 부분을 찍는다. |
| 41. 사령실 | 걸려 있는 별자리 액자 전체를 찍는다. |
| 42. 지하 반출로 | 메탈기어와 대전할 때 필드 남서쪽에 있는 드럼통 위쪽을 찍는다. |




알고싶나~?



질문 있는데요~
경남 창원시 대방동 개나리 3차 APT 304-701 김상호

## 슈퍼 히어로 작전

**Q** 안녕하세요. 저는 지금 「테일즈 오브 판타지아」와 「슈퍼 히어로 작전」을 하고 있습니다. 이들 두 게임의 액플 코드를 알 수 없을까요?

**A** 다음은 테·오·판과 슈퍼 히어로 작전의 액플 코드입니다. 특히 테오판은 인카운터율이 높기 때문에 자코를 안만나게 해 주는 코드가 매우 유용합니다.

### 테일즈 오브 판타지아 액플 코드

| | |
|---|---|
| 길드최대 | 8008740C 967F |
| | 8008740E 0098 |
| 1회 전투로 길드최대 | D00EBDC8 0002 |
| | 800EBDC8 0001 |
| 1회 전투로 1레벨 업 | 800227C4 0008 |
| | 800227C6 8E05 |
| 1회 레벨 업으로 HP최대 | 80022260 0001 |
| 1회 레벨 업으로 TP최대 | 800222CC 0001 |
| 1회 특기 사용으로 특기 레벨 최대 | D00F50C0 0032 |
| | 800F50C0 0001 |
| 1회 조리로 요리 숙련도 최대 | D00AA1D4 0002 |
| | 800AA1D4 0001 |
| 전투 중 TP가 줄어들지 않음 | D0131E0E 1C40 |
| 전투 종료 후 TP 회복 | 80131E0E 1000 |
| | D0131E28 0002 |
| | 80131E28 0001 |

적(보스 제외)이 안나오며 L2버튼을 누르면서 이동하면 전투 발생

| | |
|---|---|
| | 3008FC17 0086 |
| | D007F378 0001 |
| | 8008FC1C 0001 |
| | D007F378 0000 |
| | 8008FC1C 0019 |

**크레스 특기 마스터**

80087A64 FFFF (+2H 씩 더하여 80087A6E FFFF까지)

| | |
|---|---|
| 아이템 사용에도 줄어들지 않음 | 80014A5A 00E0 |
| 독, 마비 상태가 되지 않는다 | D011E650 0001 |
| | 8011E650 0000 |
| | D011E6A0 0002 |
| | 8011E6A0 0000 |
| | D011E6E4 0004 |
| | 8011E6E4 0000 |

### 슈퍼 히어로 작전 액플 코드

| | |
|---|---|
| 돈 최대 | 801D9FE4 423F |
| | 801D9FE6 000F |
| 전투횟수 | 801D9FE8 xxxx |
| 1회 전투로 레벨, 능력치 최대 | 8002E9B8 0001 |
| | 8002ED78 0001 |
| | 8002EDCC 0001 |
| | 8002EDFC 0001 |
| | 8002EE2C 0001 |
| | 8002EE5C 0001 |
| | 8002EE8C 0001 |
| | 8002EEBC 0001 |
| | 8002EEEC 0001 |
| | 8002EF80 0001 |
| 통상공격 1회로 오버 TP게이지 최대 | 8003C874 0001 |
| 오버 TP게이지가 떨어지지 않음 | 8003CA2A 8C82 |
| TP가 줄어들지 않음 | 8003CA7E 8482 |
| 적이 나오지 않음 | 801B5768 0000 |
| 무기, 아이템을 1회 구입하면 99개로 됨 | 80052B80 0063 |
| | 80052B82 2402 |

**주인공 능력치**

| | |
|---|---|
| 레벨 | 301BD14B 00xx |
| 경험치 | 801BD14C xxxx |
| HP | 801BD150 xxxx |
| 최대HP | 801BD152 xxxx |
| TP | 801BD154 xxxx |
| 최대TP | 801BD156 xxxx |
| STR | 301BD159 00xx |
| DEF | 301BD15A 00xx |
| INT | 301BD15B 00xx |
| AGL | 301BD15C 00xx |
| LUCK | 301BD15D 00xx |

## R · TYPE ⊿

**Q** 안녕하세요. 저번달에 선더 포스에 대한 질문을 했던 진형이라고 합니다. 이번에는 「R · TYPE ⊿(델타)」에 대한 질문을 하려고 합니다. 난이도가 높아서인지 잘 터지는데요. 이 게임의 비기를 알고 싶습니다. 그리고 스테이지 셀렉트 법도 알고 싶구요. 꼭 부탁드립니다.

**A** 이 게임은 플레이를 한 다음에 그래픽이 추가된다거나 메뉴화면에 엔딩 시어터가 등장하는 등 여러가지 숨겨진 요소가 많습니다. 특히 스테이지 셀렉트와 파워 업 비기는 편리하기 때문에 알 타입 유저라면 반드시 한번쯤은 써 보고 싶은 것이죠. 그리고 컨티뉴시의 크레디트는 플레이 시간에 따라서 변화합니다. 6시간 이상 플레이를 하면 무한으로 컨티뉴를 할 수 있습니다. 다음은 숨겨진 요소를 찾아내는 방법입니다.

### 1. 파워 업

게임중에 포즈를 걸어서 아래에 기록된 커맨드를 입력하면 기체가 파워 업하면서 입맛에 맞는 최강장비를 얻을 수 있습니다. 특히 주의할 점은 이들 커맨드는 L2버튼을 누르고 있는 상태에서 입력해야 합니다. 입력에 성공하면 소리가 울리니 참고하기 바랍니다.

**사용조건**

**적 레이저**
방향키 좌, 우, 상, 하, 우, 좌, 상, 하, □버튼

**청 레이저**
방향키 좌, 우, 상, 하, 우, 좌, 상, 하, ×버튼

**황 레이저**
방향키 좌, 우, 상, 하, 우, 좌, 상, 하, ○버튼

**도스 수치 99.9 퍼센트**
방향키 좌, 우, 상, 하, 우, 좌, 상, 하, △버튼

### 2. 스테이지 셀렉트

난이도에 관계없이 R9, RX, R13의 3기체로 전 7스테이지를 클리어하면 메뉴화면에서 'STAGE SELECT'라는 메뉴가 추가됩니다. 여기에서 즐기고자 하는 스테이지를 고르면 그 스테이지의 처음부터 시작하게 되죠.

### 3. 컨티뉴 시어터

각기체로 전 스테이지를 클리어하면 'WAR RECORD' 화면에 'THEATER'라는 글자가 추가됩니다. 이것으로 언제던지 엔딩을 볼 수 있습니다.

### 4. 갤러리

'WAR RECORD' 중에 있는 'GALLERY' 모드는 아래의 조건을 충족시키면 추가됩니다. 아름다운 그래픽은 메뉴화면의 벽지로도 사용할 수 있으며 여러 가지로 바꿀 수 있습니다. 모두 12장이 있습니다.

**사용조건**

1. 처음부터 존재하는 그래픽.
2. RX를 한번이라도 사용하면 추가된다.
3. R13을 한번이라도 사용하면 추가된다.
4. 플레이 시간이 20시간 이상이 되면 추가된다.
5. 난이도를 HUMAN으로, R9를 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.
6. 난이도를 HUMAN으로, RX를 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.
7. 난이도를 HUMAN으로, R13을 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.
8. 출격회수가 100회 이상이 되면 추가된다.
9. 난이도를 BYDO로, R9를 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.
10. 난이도를 BYDO로, RX를 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.
11. 난이도를 BYDO로, R13을 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.
12. 난이도를 BYDO로, POW아머를 사용하여 전 스테이지를 클리어한다.

## 테일즈 오브 판타지아

**Q** 안녕하세요. 제가 요즘 열중하고 있는 「테일즈 오브 판타지아」에 대한 질문입니다. 파워 공략본을 보니 주인공 크레스의 기술중 살극무황검이 있던데 어떻게 해야 얻을 수 있나요?

**A** 크레스의 필살기 살극무황검을 익히기 위해서는, 미래의 유크리트 무술대회에서 입수할 수 있는 S · D라는 무기가 반드시 필요합니다. S · D를 입수했다면 그것을 크레스에게 장비시킨 다음 레벨을 올립니다. 크레스의 레벨이 높다면 레벨 업을 할 때에 살극무황검을 익히게 됩니다. 그리고 살극무황검을 사용하는 정식 방법은, 살극무황검을 발동시킨 다음, 특정의 모션중에 ○, ×, ↑+○, ↓+□, ↑+□, ○, ○, ↓+□를 차례대로 누르는 것이지만 보시다시피 매우 까다롭습니다. 그래서 간단하게 사용할 수 있는 방법을 알려드리죠. 먼저 방향키를 상, 하로 계속 입력하면서 ○과 ×버튼을 연타합니다. 크레스가 빨갛게 변하기 시작하면 연타하는 버튼을 ○과 □버튼으로 바꿉니다. 물론 방향키는 계속 상, 하로 연타해야 합니다.




레버를 상하로 누르면서 ○·×버튼 연타!




크레스가 빨갛게 빛날 때 ○·□버튼으로 연타하자




살극무황검 작열!




경기도 시흥시 미산동 서강 APT B-1303 이효석

다덤벼!

## 짧은 답변들

**Q** 「초코보의 이상한 던전 2」를 열심히 하고 있는 PS유저입니다. 그런데 브랜드의 안장이나 겜블의 발톱같이 좋은 것이 나오지 않아요.

**A** 이 게임에서는 질문하신 대로 특별한 장소에서 나오는 아이템은 거의 없습니다. 모든 것이 랜덤으로 나오죠. 나올 때까지 돌아다니는 방법밖에 없습니다. 꾸준히 배합을 이용하여 좀 더 탐험을 해 보세요.

**Q** 안녕하세요. 저는 왕초보 PS 유저입니다. 다름이 아니라 PS용 사에라 액션 리플레이 사용법 좀 가르쳐 주세요.

**A** 액플과 사에라에 관한 내용은 99년 2월호 게임파워 H/W 연구실에 자세히 해 놓았습니다. 참고하시기 바랍니다.

**Q** PS 1000, 5500, 7000의 패드가 다르다던데 그게 사실입니까? 그리고 패드를 구분하는 방법도 가르쳐 주세요.

**A** 1000번과 5500번의 패드는 똑같지만 선길이가 다릅니다. 5500번의 패드 길이가 훨씬 길죠. 그리고 7000번의 패드는 듀얼쇼크입니다.

**Q** 4월호에 「환상수호전 2」에서 108동료를 모으면 진 엔딩을 볼 수 있다고 했는데요. 저는 시간이 부족하네요. 액플을 이용해서 볼 수는 없을까요?

**A** 사에라를 이용해서 다음 코드를 입력하세요. B0780001 000000, 3006AE10 0007.

**● 공지 ●**

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임파워에서는 전화 상으로 일절 답변을 해 드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내 주시기 바랍니다.

보내실 주소: (121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임파워 쌤쌤마당 담당자앞

PC통신 천리안, 하이텔
ID: GAMPPOWER
나우누리 - 네모네모
유니텔 - champg
FAX: 02-3142-6820

# 쌤쌤 마당

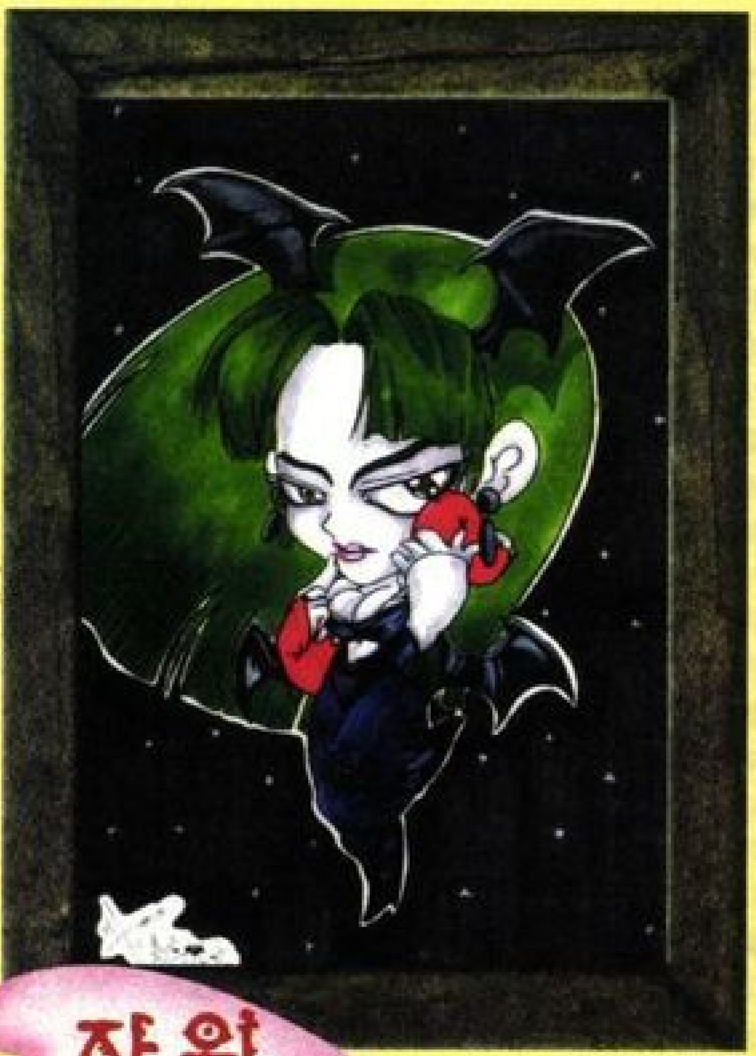
이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내 주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.



# ART GALLERY

언제가 유전공학 분야의 학회에서 이런 의견이 나온 적이 있지요. 인간의 행동은 모두 유전 정보에 담겨있고, 인간의 일생이란 그 프로그램대로 따라가는 것에 불과하다라는. 물론 이러한 의견이 나온 것도 이미 프로그램 된 것이고 이 이야기를 쓰는 지금의 제 행동도 이미 프로그램 되어 있었다는 거죠. 마치 이쯤에서 이런 행동을 하게 만들어 볼까 하고 누군가가 조작한 것처럼. 신? 아니면, 그 이상의 존재? 만일 그런 존재가 있다면 그는 우리가 자신의 존재를 알아챌 수 있는 시기를 프로그램 했을까요? 후후후. 그래도 우리들은 프로그램 된 생활 안에서 충분히 만족하고 있으니까 별 문제는 없겠죠. 모르모트가 생각납니다만. 흐흐흐.

- 장원 : 2000
- 준장원 : 1500
- 준준장원 : 1200
- 입선작 : 500



## 장원

▲ 저 오늘 한가해요

엄청나게 큰 편지지에 상당히 장황한 사연이 적혀있군요. 그래서 그 친구와는 자주 연락하나요? 멀리 떨어져 있으면 쉽게 잊혀진다고 가끔 편지 정도는 써 주세요. 에~ 또~ 결국 이 작품은 승균 님의 것이 아니라는 얘긴데요. 모리건의 매력이 캡콤의 일러스트들과는 확실한 차이를 보이는지라 장원으로 대뜸 뽑았습니다. 원화 수준도 높구요. 약간 가벼운 느낌도 듭니다만…. 그림에 대해 뭐라 더 평하고 싶지만 승균 님이 그리신게 아니라니 별 수 없죠. 다음 번에는 승균 님의 작품 기대할게요. 그런데요 유쫑이 뭡니까! 유쫑이! 친구는 아직 멀쩡히 살아있겠지요? 아니라면 큰일인데….

▶ Next … Corea!

변함없이 3번 연속 보내주시는군요. 정말 감사합니다. 그런데 이번 작품은 왠지 예전에 그렸던 걸 보내신듯한 느낌이 드는데요. 뭐 거븐 맞겠죠. 레오나의 머릿결이 이렇게 표현될 수 있다는데 놀랐습니다. 반면 랄프의 행동과 표정은 상당히 마음에 안듭니다. 이 녀석 레오나 뒤에서 뭘 하는거야! 왠지 엉큼해 보이는 눈빛하며… 아아~싫다. 레오나는 아직 절단말이야! 어째서 랄프 따위에게 끌리는 거냐! 아아~레오나 중년 취향인줄은 몰랐어! - 지금까지 16금 게임에 취한 담당자의 편견이었습니다. 그런데 클라크는 왠지 어디서든 한발신세인 것 같군요.

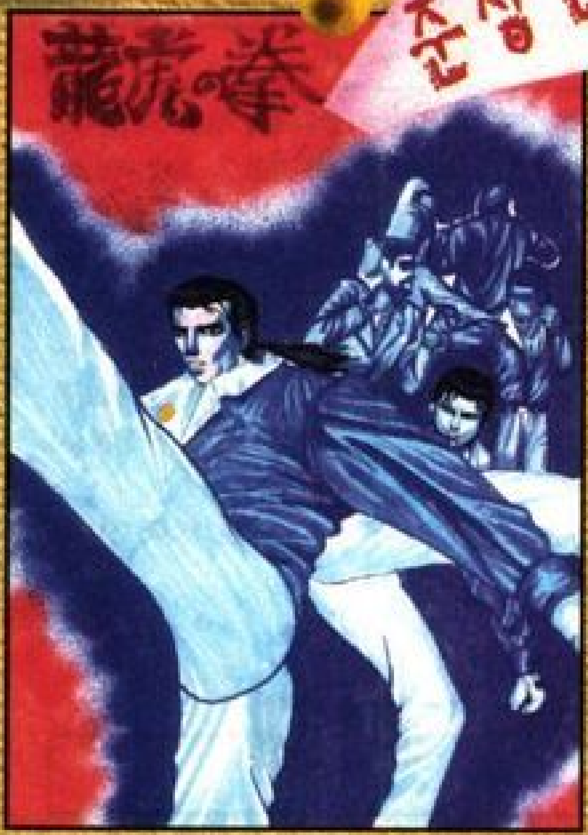


## 준장원

▲ ……

뇌물 얘기 자꾸 꺼낸 것은 미안하게 됐군요. 하지만 뇌물 때문에 뽑았던 것은 절대 아닙니다. 설마 제가 정말로 뇌물에 흔들릴 거라고 생각하신 건 아니시겠죠? 아! 그리고 독자 여러분의 작품은 당연히 하나도 빠짐없이 잘 간수하고 있습니다. 담당자 인수인계 과정에서 미처 Mc 님에게서 빼앗아오지 못한 작품을 제외하고는요. 에~또~ 옷 때문에 고심이시라니 큰일이군요. 그건 단기간에 잘 그릴 수 있는 게 아닌데요. 의상이란 천차만별이라 어느 정도 자신의 복장 스타일에 제한을 두지 않으면 절대 능숙해 질 수 없습니다. 약간 무거운듯 하면서도 천의 주름을 잘 표현하는 하루히코 미키모토 씨(마크로스로 유명하죠)의 기법을 추천하고 싶군요.

P·S 동생분에게 힘내시라고 전해주세요.



◀ DISCO KING

펌프 뮤직 해보셨나요? 디스코 킹이란 녀석이 나오죠. 작품의 모티브는 거기에서 얻으신 것 같기도 합니다만(헤이 이게 맞나?). 아무튼 펌프 뮤직은 정말 재밌죠. 여러 사람이 할 때가 더 재미있습니다. 4명이서 1P, 2P 패드를 부둥켜 쥐고 ANIME HERO를 플레이 할 때에는 정말이지 세상이 달라보일 지경이죠. 모두들 눈물을 흘리면서 어느새 가사를 따라하고 있습니다. 오옷! 오아자~! 그런데 범환 님 미성년자임을 자각하시면서 잘도 그런 곳을 가셨군요. 에잇! 담당자도 가본지 오래된 곳을 말이야! 부러워~잉!





## 준준장원

▲ ……

이게 · 이게 · 어찌 · 된 · 일입니까…? "안녕하세요 Dr. Moon님"이라니…이런…이런…애쒸! 우와와와와와와악! 누가 Dr. Moon이라는 겁니까! 그토록 열심히 홍보를 했건만 다른 사람도 아니고 성호 인간인 님이 이런 실수를?! 요…용서…용서가 안 됩니다(흥분한 나머지 말도 더듬고 있다)! 벌로 다음 달엔 천변 행권의 모습을 그려 보내도록 하세요(농담입니다)! 욕욕…진정하고…. 저기 성호 님~ 전공이 수채화시라니 말씀 안 드려도 아시겠지만 외곽선의 너무 단조로운 게 아닌가요? 이왕 선을 흘리려 하던가 아니면 러프 스케치 위에 채색을 하심이 어떨지…아앗 죄송합니다! 주제넘는 참견이었다면 용서해주세요!






▲ ......

[redacted]

와하하하하! 상당히 기분 좋은 편지군요. 정말이지 Cool이란 단어가 딱 어울리는 재미있는 편지였습니다. 조금 정신 사납게 하는 부분도 있었지만 전 이런 오란시끌벅적한 걸 좋아하죠. 오려보내신 파워의 일부분(?)들은 무슨 뜻인지? 아! 그리고 파워 점수는 나중에 다 쓸데가 있답니다. 열심히 점수를 모아두시면 나중에 고득점 순으로 선물을 드리죠. 파워만의 전통 파워점수!! '니나잘해를 좋아하시나보죠' 저도 봤지요. 물론 용감 포커 페이스가 망가져 가는 느낌이었습니다만, 보내주신 작품을 보니 창작품을 보내셔도 될듯한데요. 다음 번에는 창작품을 기대하죠. 남자의 향기 씨(실제로 어떤 모습입니까?).

◀ ......

[redacted]

아~하하하~소~승아~. 크흑 이럴 수가. 설마 크레파스 작품일 거라고는. 글씨와 통통한 다른 작품으로 볼 때 크레파스를 쓰실 나이는 아니신 것 같은데요~ 일부러 작품의 질적향상을 위해 담당자는 구하기도 힘든 크레파스를?! 라고 생각한 순간 빛에 비친 모습이 으악 이럴 수가! 파스텔 작품이었나?! (크레파스라면 파라핀 성분 때문에 판박이지요) 대체 어떻게 파스텔로 칠하면 이런 채색이 나올 수 있는 겁니까! 휴지로 문질러봐도 전혀 번지지 않을 정도로 팍팍 눌러 칠하셨군요. 아아! 경이로운 작품이다. 조두진~ 리스트에 올려놔야겠군.

▶ ......

[redacted]

헤이~이 사람! 담당자는 예의 혐오자라는 걸 몰랐나? 쿤! (욱 속이 이상해져) 그래도 아스카 이쁩니당. 호홋~. 아앗! 정신차리고! 계통 그림이라면서 고교생의 신고의 출연장면이!? (사실 뭉개뭉개 라는 글자가 더 충격적이었어요) 말씀하신 대로 컬러링이 많이 약하신듯 하지만 괴이한 원화가 한몫 읍는군요. 개그만화의 한 장면을 보는 듯한 표정묘사가 마음에 듭니다. 다음 번에는 4컷 만화를 한번 보내주시죠. 실어드린다는 보장은 없습니다만 편지 준 님의 유머 감각이 어떤지 보고 싶군요.
P.S 준이라는 이름 계속 쓰실건가요?







▲ FF 8

[redacted]

이, 이건! 종년의 스코~올!? 형진 님, 정말이지 포기를 모르시는 분이시군요. 또 이런 붉은 물감 난무를! 저번 달에는 형진 님의 답변에서 두 글자가 삭제되었지만 이번에는 확실히 말하죠. 붉은 물감이 아니라'보쏘'를 쓴다면 잠작할 수도 있습니다(어디까지나 창작이니까 제발 시도하진 마세요! 이아~아무래도 보낼 것 같아~! 난 죄 많은 사람이 되어 버릴거야). 이번에도 붉은 물감 난무는 탈락입니다. 하지만 이런 멋진 작품이 있으니 실어드리기로 하죠. 형진 님에겐 죄송합니다만 제 눈에 이것은 확실한 40대 스콜입니다. 어정잖게 나온 뻥에에 무뚝한 얼굴살, 술에 취한듯 흐리멍텅한 눈! 연습장이라는 점이 거슬렸지만 마음에 들었습니다.




▶ ......

[redacted]

그런 일이 있었습니까? 이런 제가 잔인한 일을 한 것 같아서~. 하지만 제 나름대로의 기준이 있고 그 기준에 맞춰 세진 님의 작품을 평가한 것이니 후회할 수도 없군요. 그리고 친구 분들! 점수는 없지만 코너는 나머지 응모자들을 모두 적는 코너가 아닙니다. 워낙으로 쟁쟁한 작품들이 하도 많아서 일단 것뿐, 그 자체로의 수준은 결코 떨어지지 않습니다. 이곳에 적히지 못하는 독자들도 많습니다. 무엇보다도 이곳으로 작품을 보낸다는 것 자체가 힘든 일임을 모르시는군요. 자신 있으시다면 한번 친구분들도 작품 보내주시길. 세진 님도 너무 쉽게 화를 내셨어요. 금방 후회할 일이라도 돌이키기는 힘든 법입니다. 제 글 보시고 꼭 화해하세요.






▲ ......

[redacted]

여기 또 한 사람의 아트인이 탄생했군요. 포스터 컬러 노가다의 아픔을 이기고 보내주신 아트 1호는 제가 고이 모셔 놓도록 하죠. 그림을 보내려니 아까운 생각이 드셨다니. 누구나 그런 생각을 지니고 있지요. 어렵게 그린 것일 수록 더욱. 아쉽게도 이번이 처음이자 마지막이라니 매우 섭섭합니다. 작품을 보니 흰색을 더 쓰셔야할 것 같군요. 포스터 컬러는 종이에 칠할 때와 물감 자체를 볼 때, 색이 완전히 달라서 흰색을 사정없이 마구마구 쓰는 것이 좋습니다. 저만의 비법도 있지만 만일 작품을 한번 더 보내주신다면 가르쳐 드리도록 하죠. 후후, 새학기에 적응하시면 가끔이라도 작품 보내주세요.

▲ ......

[redacted]

상당히 눈에 거슬리는 닉 네임입니다. 그런 이름을 쓴다는 것에 부끄러움을 느끼지 않으신다면 다행이지만~. 저번 달부터 흑백 작품은 웬만해서는 싣지 않으려고 했습니다만, 하하~ 아주 멋지군요. 나가세 레이코의 특징이 한눈에 들어오는 듯한 작품입니다. 마치 앙상한 가지와도 같은 그녀의 몸매는 아무리 비슷하게 그리려해도 무언가 이게 아니다라는 느낌이 들지요. 그런데 이렇게 바짝 마르게 그린 걸 보니 오히려 그녀의 매력이 느껴집니다. 혹자는 외계인 체형이라고도 합니다만~. 아무튼 다음 번에는 절대로 컬러 작품 보내주세요!
P.S 이 닉 네임 계속 쓰실 겁니까? JUN님과 더불어 상당히 느끼하군요.

**● 한마디 하자면~**

제 나름대로는 '잘 띄는' 작품이 아니라 '잘 그린' 작품을 뽑으려고 노력했는데요. 여러분들은 상당히 수준이 높아졌다고 생각하시는 것 같군요. 그런 의도는 조금도 없었는데~. 아무래도 다시 한번 제 자신을 되돌아봐야할 것 같습니다. 꾸미려는 마음에서 헤맬 때 무엇인가 답이 보일 것이라는 옛 선인의 말씀에 따라(어쩌부터 자꾸 왜 이러지). 다음 달에도 무언가 달라보이는 아트 갤러리를 위해 노력하겠습니다. 아자! 가자! 와자! 이야~!! **다음 호 마감은 4월 15일까지입니다**

**● 보내실 곳**

서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층 (우) 121-160 게임파워 아트갤러리 담당자 앞

# POWER 게시판

## 4월호 초음속 퀴즈 정답




## 파워맨을 찾아라 정답자 발표

아…하하하하…애독자 엽서는 반드시 한 번 보게 되죠….

## 초음속 퀴즈

SS 소프트 D&D 중 쉐도우 오버 미스타라 편에 등장하는 궁극 최강 마법의 이름은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞(애독자 엽서를 이용해 주세요)
마감: 1999년 4월 15일
당첨자 발표: 게임파워 99년 5월호 게시판

## 챔프점수 상품



1등
드림캐스트 1대



3등
현대컴보이64 1대



5~50등
한글판 SS 소프트
「알버트 오딧세이 외전」, 「엘하자드」, 「임팩트 레이싱」 세가지 중 택일



96~100등
휴대용 테트리스 1개씩



플레이스테이션 1대



미니겜보이 1대



게임파워 6개월
정기구독권 1장씩



최고급 면 T셔츠 1벌씩

# POWER 앙케이트

## 앙케이트

♥ 앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을, 나머지 5명은 파워점수 500점씩을 드립니다.

Neo Porket 컬러도 한국에서 정식 발매되고, 유저들의 휴대형 게임기에 대한 인지도도 넓혀지고 있습니다. GB라는 독점 시장에 전국 시대를 몰고 온 주역들은 Neo Porket, 원더스완, DC용 VMS, PS용 포켓 스테이션의 4가지로 볼 수 있습니다. 5자 대립의 구도로 가고 있는 휴대형 게임기 시장. 여러분들은 휴대형 게임기에 대해 어떻게 생각하십니까?

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시요

● **질문 1**
휴대형 게임기를 가지고 있나요? 가지고 있다면 무엇을 가지고 있나요?

● **질문 2**
일반 가정용 게임기 이외에 휴대형 게임기가 가지는 매력은?

● **질문 3**
휴대형 게임기의 필요성을 느낄때는 언제입니까?

● **질문 4**
현재 나와있는 휴대형 게임기 중 가장 끌리는 것은? (단 VMS와 포켓 스테이션은 본체가 있을 때를 가정)

● **질문 5**
가정용 머신과 아케이드 기판에 연결되지 않는다고 가정할 때 가장 가지고 싶은 휴대형 게임기는?

● **질문 6**
게임 이외에 휴대형 게임기가 지니고 있었으면 좋겠다고 생각하는 기능은?(단 휴대형 게임기의 성능을 어느 정도 고려해서)

● **질문 7**
휴대형 게임기를 즐기기에 가장 적당한 장소와 시간은?

● **질문 8**
휴대형 게임기로 발매되길 바라는 소프트는?

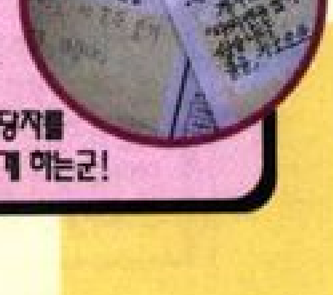
## 지난호 당첨자

### 게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며 취재팀 이재먹에게 연락주시면 됩니다. 연락처: (02)3142-6845

### 담당자의 혼잣말

● "파워 게시판의 담당자님. 정말 너무하십니다. 파워맨을 포기한 상태에서 엽서를 쓰려고 책을 넘기는데……."(구미시 이재춘 군) 후후. 바로 이거야. 이것이 내가 바란 것이었지. 엽서에 숨긴 의도는 바로 이것이었지. 이번에는 적정 난이도였던 것 같구만. 정답률 51%라…. 0%를 포기한 현재 이 정도면…. 퀴즈도 쉬운 편이었고. 좋아! 이 페이스로 가는 거다. 독자들의 성원도 있으니 말이야!!



오옷! 담당자를 불타오르게 하는군!



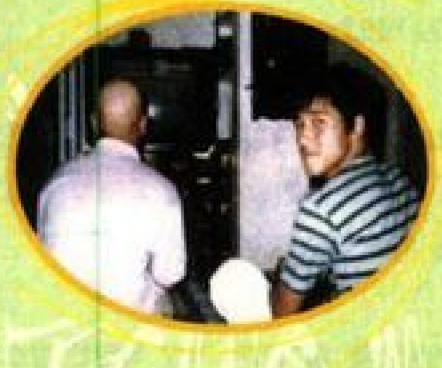
# 소환수를 감동시켜라

궁하면 통하리라! 롤플레잉 게임중 빠질 수 없는 소환마법. 마법 발동자의 능력에 따라 소환되는 정령이나 운석, 드래곤이나 피닉스와 같은 몬스터의 능력과 숫자가 결정되어지며 능력이 강할수록 상위정령의 전설의 소환수를 소환할 수 있다.

소환수의 손길을 애타게 기다리는 자들이 눈에 밟혀 잠을 이룰 수가 없습니다. 오늘은 이 소환수의 능력을 탓하다 이젠 자신을 학대하기에 이르렀습니다. 하지만 이대로 주저앉아서는 물론 안되죠! 소환수의 손길은 보다 강력하게 계속 이어집니다.

## 추카 추카해요!!!

[redacted]



안녕하세요!

소환수님, 전 게임을 무지 사랑하고 있습니다. 1997년 7월쯤 전 스트레스성 원형 탈모증이라는 병에 걸렸습니다. 병원에도 다녔지만 별 효과를 못 보고 결국엔 머리가 전부 빠져버렸습니다. 전 창피해서 밖에도 나가질 못하고, 점점 집에 틀어박혀 게임과 지내는 시간만 늘게 되었답니다. 그러던 어느 날 어머니께서 저에게 게임을 많이 해서 TV전자파 때문에 병이 완치되지 않을 수도 있다며 게임기를 팔라고 하셨습니다. 그래서 전 눈물을 머금고 제 보물 1호인 새턴을 팔았답니다. 제가 집 밖에 나가는 것을 꺼리다 보니 자연히 친구들과 사이가 조금씩 멀어지게 되고(물론 정말로 친한 친구 몇 명은 있지만) 그러다 보니 오히려 스트레스를 더 받아 저의 병은 점점 심해져 정신의 모든 털이 다 빠지는 전두 탈모증이라는 병으로 악화되었답니다. 소환수님 제발 절 도와주세요. 저에게 즐거움과 희망을 주십시오.



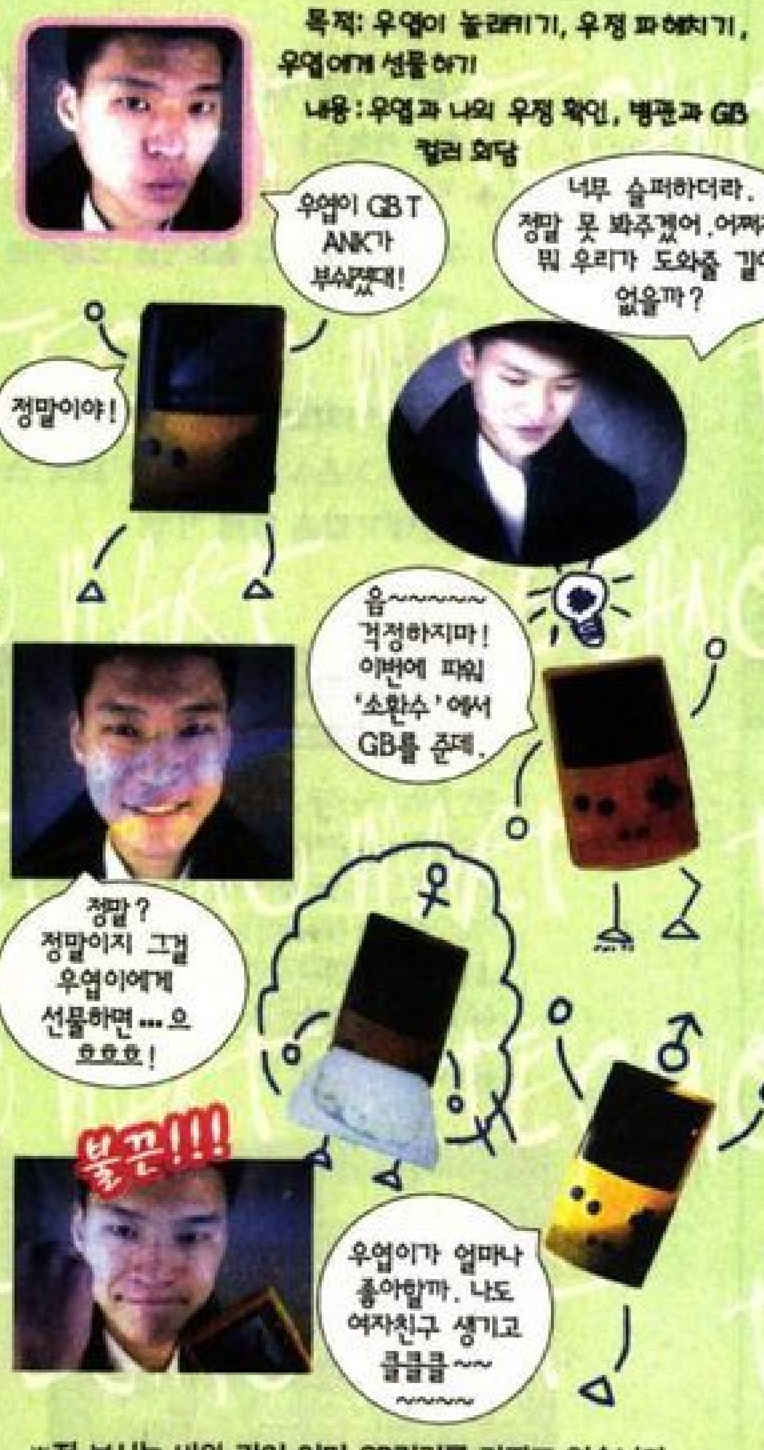

우우··이런 서글픈 사연이 날아올 줄은 …
우우··원형 탈모증이라니, 너무나 가혹하군요. 정말이지 무슨 말을 해야할지 모르겠습니다. 새턴을 파셨으니 즐거움이 사라지고 친구들과 공유할 수 있는 시간도 줄어들고… 때문에 스트레스를 더 받아서 전두 탈모증으로…, 하아~이 소환수의 마음속에 반드시 도와드려야겠다는 의지가 생겼습니다. 어머님께서 전자파를 걱정하셔서 새턴을 파셨지만 GB는 전자파 걱정을 할 필요가 없으니 다행이군요. 물론 새턴에 비해서 즐거움이 많이 떨어질지 모르지만 GB에도 나름대로 재미있는 소프트가 얼마든지 있으니 걱정 마세요. 이 GB 받으시고 조금이나마 스트레스가 덜어진다면 이 소환수도 정말 기쁘겠습니다. 너무 오랫동안 플레이해서 오히려 스트레스 받는 일 없도록 하세요. GB 소감도 기다릴게요. 그럼 건강하시길…..




[redacted]

목적: 우엽이 놀래키기, 우정 파헤치기, 우엽에게 선물하기!

내용: 우엽과 나의 우정 확인, 병관과 GB 컬러 회담




※전 보시는 바와 같이 이미 GB컬러를 가지고 있습니다. 하지만 친구를 위해서 편지를 띄웁니다.

오호 이건 웬 단막극? 프린트 클럽으로 잘 연출 하셨네요(맞죠? 프린터 클럽?). 우엽군의 GB TANK를 위해, 그리고 무엇보다도 GB컬러의 여자친구 만들기를 위해 열심히 애쓴 흔적이 보입니다(처음에는 홍×민인줄만 알았어요). 흠 친구를 걱정해주는 마음씨와 자신의 힘으로 연애의 길을 개척하겠다는 정신이 마음에 들어서 병관군에게, 아니지 우엽군에게 GB를 하사하도록 하죠. 소환수의 필살 프레젠트 샤워 GB 날리기를 받으십시오! 아, 참 그리고 GB컬러의 여자친구 이야기, 즐거운 모습 절대 잊지 말고 사진으로 보내주세요! 성공하길 빌게요~♬

### 당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 4월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

이 코너에서는 여러분들이 사연으로 소환수를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 깔끔하게 해결해 드리겠습니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 왜? 꼭 자기가 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 감동시키시면 됩니다.

### 이번 달 관련 주제

GB컬러'를 절실히 필요로 하는 독자 분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다!! - 사연과 사진을 꼭 함께 보내주세요




- 마감: 매달 15일
- 보낼곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「소환수를 감동시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845
- 협찬: 테크노마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477

※게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 활~~~~~~짝 열려있으니 주저 마시고 두드리세요. **그리고 드디어 게임월드가 1주년을 맞이하게 되었습니다. 그래서 사랑하는 여러분을 위해 준비했죠! 4월 한달 동안 게임월드를 찾는 이들에게는 뭔가 특별함이 주어질 것입니다. 기대하셔도 좋습니다.**

### 지금은 준비중

소환수의 손길에서 벗어난 독자 분들! 너무 비관하지 마십시오. 여기 그대들을 위한 행운들이 충돌하고 있습니다. 그게 무엇인고 하니! 매달 이 코너에 등장하는 '파워 제다'를 한 마리 한마리 모아 잘 키우시면 언제 터질지 모르는 폭탄 이벤트에 참여하실 수 있습니다. 독자분들께 곧 행운이 찾아갑니다.

#### 폭탄 이벤트

- 참여조건: 게임파워 99년 3월호 부터~?(폭탄 이벤트 개최 이전 달)등장하는 파워제다 모두 모으기
- 일 시: 폭탄이니 만큼 언제 터질지 모름. 하지만 곧 터짐

영원한 사랑의 RPG

# 파이널 판타지 8

이번 호 공략 A/S에서는 지난 호 「GO! FFⅧ 공략왕」에서 미처 다루지 못했던 부분과 새롭게 밝혀진 사실들을 중심으로 공략하기로 한다. 마지막 보스에게 패배의 쓴잔을 마신 플레이어는 통쾌한 복수를 위해! 그리고 이미 엔딩을 본 플레이어라면 편한 마음으로 「FFⅧ」의 세계를 다시 한번 탐험해 보자.






제작사: 스퀘어
장르: RPG
발매일: 2월 11일
발매가: 7,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

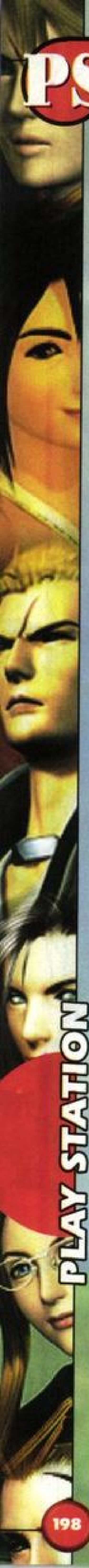


## 숨겨진 G.F를 찾아라!

「FFⅧ」에서는 정션이라는 새로운 시스템으로 인해서 이전 시리즈의 소환수에 해당하는 가디언 포스(이하 G.F)의 비중이 대단히 커졌다. 이 G.F는 등장 캐릭터에게 여러 가지 어빌리티를 부여하거나 스스로 능력을 발휘하기 때문에 게임의 진행에 있어서 필수적인 요소라고 할 수 있다. 대개는 G.F는 스토리를 진행하면서 비교적 쉽게 입수할 수 있지만 스토리와는 관계없이 외딴 곳에 숨겨져(?) 있는 것도 상당수 존재한다.

### 일반적인 G.F 입수방법

| 이름 | 속성 | 사용기술 | 입수방법 |
|---|---|---|---|
| 케차과틀(ケツァクウァトル) | 뇌(雷) | 선더스톰(サンダーストーム) | 바람 가덴의 교실에 있는 스콜의 좌석에서 튜터리얼을 선택 |
| 시바(シヴァ) | 냉기(冷氣) | 다이아몬드 더스트(ダイアモンドダスト) | 케차과틀과 동일 |
| 이프리트(イフリート) | 염(炎) | 지옥의 화염(地獄の火炎) | 불꽃의 동굴에 있는 이프리트와 싸워서 이긴다 |
| 세이렌(セイレーン) | 없음 | 사일런트 보이스(サイレントヴォイス) | 돌 공국의 전파탑에 나타나는 엘비오레에게서 드로우한다 |
| 브라더즈(ブラザーズ) | 지(地) | 형제인의(兄弟仁義) | 이름없는 왕의 무덤에서 세크레트와 미노타우로스 형제를 쓰러뜨린다 |
| 카방클(カーバンクル) | 없음 | 루비의 빛(ルビーの光) | 대통령 관저에서 이데아가 불러내는 슈멜케에게서 드로우한다 |
| 리바이어선(リヴァイアサン) | 수(水) | 대해소(大海嘯) | 바람 가덴의 마스터 노그와의 대전에서 드로우한다 |
| 판더모니움(パンデモニウム) | 풍(風) | 폭풍권돌입(暴風圏突入) | 바람 호텔의 전투시 후진에게서 드로우한다 |
| 켈베로스(ケルベロス) | 시(時) | 반격의 낭연(反撃の狼煙) | 갈바디아 가덴의 중앙홀에 있는 켈베로스와 싸워 이긴다 |
| 알렉산더(アレクサンダー) | 성(聖) | 성스러운 심판(聖なる審判) | 갈바디아 가덴에서 이데아와의 전투시 이데아에게서 드로우한다 |
| 바하무트(バハムート) | 무(無) | 메가프레아(メガフレア) | 해양탐사 인공섬에서 바하무트와 싸워 이긴다 |
| 디아보로스(ディアボロス) | 암(闇) | 어둠으로부터의 사자(闇よりの使者) | 최초의 임무를 받고 틸버로 떠날 때 시드에게 말을 걸면 마법의 램프(まほうのランプ)를 주는데 이를 사용해서 디아보로스와 싸워 이기면 된다 |
| 에덴(エデン) | 없음 | 이터널브레스(エターナルブレス) | 해양탐사 인공섬의 알테마웨폰에게서 드로우한다 |
| 그라사라보라스(グラシャラボラス) | 암(闇) | 끝없는 폭주(果てしなき暴走) | 티어즈 포인트에서 솔로몬의 반지를 입수한 뒤 이를 사용해서 그라사라보라스와 싸워 이긴다. 단, 반지를 사용할 때는 만능약개(万能薬改), 철파이프(鉄パイプ), 몰볼의 촉수([illegible]触手)를 각 6개를 가지고 있어야만 그라사라보라스가 나타나며 라그나록으로 루나틱 판도라에 진입한 이후에는 얻을 수 없게 된다 |
| 톤베리(トンベリ) | 없음 | 식칼(ほうちょう) | 센트라 유적에서 톤베리킹을 쓰러뜨린다 |
| 사보텐더(サボテンダー) | 없음 | 천개의 침(針千本) | 센트라 유적의 동쪽에 있는 사보텐더 아일랜드에서 자보텐더를 쓰러뜨린다 |



## 특수 G.F 입수방법

| 이 름 | 입수방법 |
|---|---|
| 오딘(オーディン) | 센트라 유적에서 수수께끼를 푼 뒤 오딘과 싸워 이기면 다음부터 전투시 랜덤으로 오딘이 나타나 적에게 참철검을 사용한다 |
| 피닉스(フェニックス) | 전투중 피닉스의 깃털(フェニックスの羽)을 사용한다 |
| 몽바(ムンバ) | 전투중 우정의 징표(ゆうじょうのあかし)를 사용한다 |
| 길가메슈(ギルガメッシュ) | 루나틱 판도라에서 사이파와의 마지막 대전시 오딘이 참철검 되돌리기(斬鉄剣返し)를 당하면 길가메슈가 오딘의 참철검을 받아가는데 이후로는 전투시 오딘대신 길가메슈가 나타나서 마사무네(正宗), 엑스칼리버(エクスカリバー), 엑스칼리퍼(エクスカリパー), 참철검(斬鉄剣) 중 하나로 적을 공격한다 |
| 새끼 초코보(コチョコボ) | 초코보의 숲에서 새끼 초코보를 1마리 만들면 어미 초코보가 나타나 승차물로 |
| 새끼 초코보(コチョコボ) | 이용할 수 있을 뿐만 아니라 처음 1회에 한해 새끼 초코보가 일행의 동료가 된다. 이후의 전투 기잘의 야채(ギサールの野菜)를 사용해서 소환할 수 있다(기잘의 열매는 초코보의 숲에 있는 초코소년에게서 구입할 수 있다). 단, 초코보가 포켓 스테이션으로 나갔을 때에는 소환이 불가능하며 포켓 스테이션에서의 성장에 따라 공격방법이 달라진다 |
| 새끼 모글리(コモーグリ) | 초코보가 포켓 스테이션으로 나갔을 때 모험을 하다 보면 새끼 초코보를 동료로 만들 수 있는데 이때 받은 모그의 부적(モグのお守り)을 가지고 플스 본체로 돌아와 G.F에게 사용하면 커맨드 어빌리티인 새끼 모글리(コモーグリ)를 기억하게 된다. 이것은 전투중에 해당 커맨드를 사용해서 소환할 수 있는데 모글리는 초코보와 행동을 같이 하므로 초코보가 포켓 스테이션으로 나갔을 때에는 역시 사용할 수 없다 |



# 카드 게임을 마스터하자!

「FFVIII」의 카드 게임은 아주 단순한 게임임에도 불구하고 다양한 카드와 룰을 모으는 재미 때문에 한번 빠져들면 좀처럼 손을 떼기가 어려운 중독성을 가지고 있다. 게다가 카드를 정제해서 일반적으로는 입수하기 힘든 레어 아이템을 만들어 낼 수 있기 때문에 카드 게임의 중요성이 더욱 커진다. 그러나 카드 게임에 필요한 카드는 아주 광범위하게 분포되어 있으므로 그 소재를 파악하는 것이 상당히 힘들다. 그러나 카드게임에 정열을 가진 플레이어라면 퍼펙트 컬렉션은 포기할 수 없는 과제! 여기에서는 카드 컬렉터들을 위한 카드배틀 가이드와 카드

## 지역에 따라 달라지는 다양한 카드룰

여기에서는 카드배틀의 보다 자세한 이해를 위해 지난 호에서 소개했던 기본룰과 플러스, 세임을 제외한 여러 가지 특수 룰을 소개하기로 한다.

| 이 름 | 룰의 명칭 | 내 용 |
|---|---|---|
| 카드배틀 룰 | 월세임(ウォールセイム) | 특수룰의 하나로 세임이 되었을 때 3*3의 카드배틀 영역의 월(외곽선)을 카드의 한 변으로 인정하는 것이다. 이때 월 부분은 「A」의 숫자로 처리된다 |
| | 엘레멘탈(エレメンタル) | 엘레멘탈은 카드의 숫자가 속성에 따라 변화하는 룰로 카드를 놓는 장소의 속성과 카드의 속성이 일치하면 카드 숫자+1이 되고 일치하지 않는 경우 -1이 된다. 따라서 엘레멘탈의 적용시에는 숫자는 물론 속성관계까지도 잘 따져보고 카드를 놓아야만 낭패를 당하지 않는다 |
| | 오픈(オープン) | 들고 있는 카드의 앞면을 모두 보이도록 한 상태에서 플레이한다. 상대 역시 플레이어의 카드를 보고 판단하므로 초보일 경우에는 게임이 더욱 어려워질 수도 있다 |
| | 랜덤핸드(ランダムハンド) | 소지한 카드 중 게임에 사용할 카드가 랜덤으로 선택된다. |
| 카드배틀 룰 | 서든데스(サドンデス) | 무승부가 된 경우, 승부가 날 때까지 게임을 계속한다 |
| 트레이드(교환) 룰 | 원(ワン) | 승리한 쪽이 패배한 쪽의 카드 1장을 가져간다. |
| | 다이렉트(ダイレクト) | 자신이 게임에서 뒤집은 카드를 가져가고 뒤집힌 카드를 준다. 따라서 이 룰을 적용하게 되면 게임에서 압도적으로 승리했을 때 카드의 대량 획득이 가능하다. 또한 상대방의 레어 카드가 목적이라면 이 룰이 상당히 유용하게 사용된다 |
| | 디프(ディフ) | 승리한 쪽이 승부의 차이만큼의 매수를 지정하여 가져가는 룰이다. 압승했을 때 대량 획득이 가능 |
| | 올(オール) | 승리한 쪽이 게임에 사용한 카드를 전부 가져간다. 이 룰이 적용된 게임에서는 단 한 장 차이로도 카드를 전부 빼앗기게 되므로 어떻게든 이기고 보는 것이 중요 |

## 카드룰의 전파

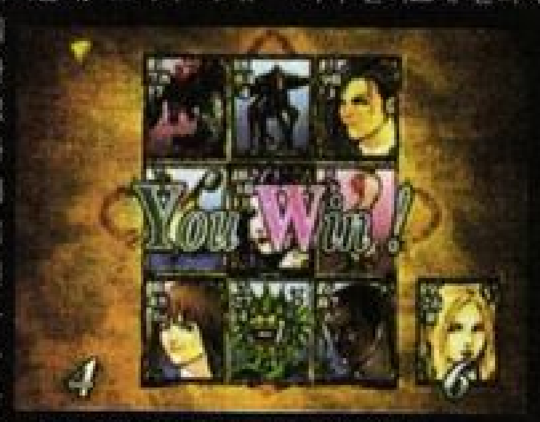
각 지역의 카드 게임은 그 지역 고유의 룰을 가지고 있다. 그러나 스콜 일행이 어떤 지역으로 이동했을 때 해당 지역에 없는 룰을 섞어서 카드 게임을 하게 되면 그 룰이 전파된다. 이 트레이드 룰은 카드 게임이 가장 유행하고 있는 지역을 중심으로 점차 주변으로 전파되지만 카드 게임이 유행하고 있는 지역에도 스콜 일행의 행동이나 카드 퀸의 영향을 받아 트레이드룰이 변화하기도 한다.




카드 퀸을 통해 현지에 없는 룰을 전파시킬 수도 있다

## 카드 배틀 필승작전

우선 네 모서리에 강한 카드를 배치하는 것이 기본이다. 그러면 상대는 나머지 모서리중 하나에 약한 카드를 놓아서 플레이어를 유혹한다. 그러나 이 유혹에 넘어가지 말고 모서리에 강한 카드를 계속 놓아야 한다. 왜냐하면 그 모서리에 있는 약한 카드는 언제든지 다시 빼앗기기 쉬운데다가 플레이어의 카드마저 위험해지기 때문이다. 모서리가 채워지면 상대는 자신이 모서리에 놓아둔 약한 카드에 인접해서 카드를 놓는다. 이때 상대가 카드의 좌측이나 우측에 놓았다면 그 위나 아래쪽에, 위나 아래쪽에 놓았다면 좌측이나 우측에 강한 카드를 놓는다. 이렇게 하면 세임이나 플러스에 걸리지 않게 되므로 일단 승기는 잡았다고 볼 수 있다. 다음은 세임이나 플러스에 걸리는지 잘 확인하면서 최대한 강한 카드를 놓으면 된다. 단, 플레이어의 카드가 L자형태로 놓이게 되면 양쪽의 카드 2장을 빼앗김과 동시에 모서리의 카드가 고립되는 경우가 발생할 수 있으므로 피하는 것이 좋다.




네 모서리를 차지하고 빼앗기지 않도록 유지하는 것이 핵심이다

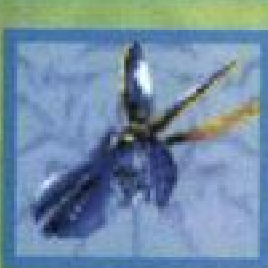
## 카드일람 및 입수방법

카드는 기본적으로 몬스터를 무찔러서 입수할 수 있다. 하지만 높은 레벨로 올라가면 다른 사람과의 대전을 통해서 카드를 따거나 특정 조건을 만족시켜서 입수해야하는 경우가 있다. 레벨 1부터 7까지의 카드는 해당 몬스터로부터 얻을 수 있지만 레벨 8부터는 입수경로가 다양해지므로 설명을 참조하도록 하자.

### 레벨 1



| | |
|---|---|
| 이름 | 하우스리저드(ハウスリザード) |
| 카드숫자(상하좌우) | 1154 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 나사(ネジ) |
| 정제물 갯수 | 5 |



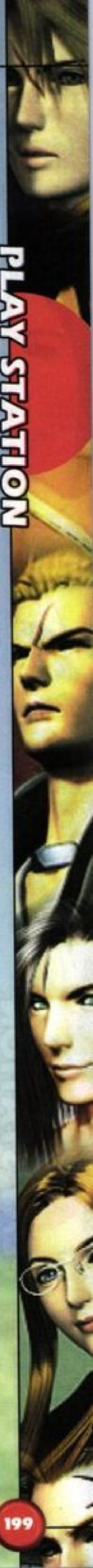
| | |
|---|---|
| 이름 | 바이트버그(バイトバグ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 1353 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마석의 조각(魔石のかけら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 풍고옹고(フンゴオンゴ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5131 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마석의 조각(魔石のかけら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 레드마우스(レッドマウス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6121 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 흡혈의 이빨(吸血の牙) |
| 정제물 갯수 | 1 |





| | |
|---|---|
| 이름 | 프리누라(プリヌラ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2153 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 4 |
| 정제물 | 룬의 팔찌(ルーンの腕輪) |
| 정제물 갯수 | 1 |



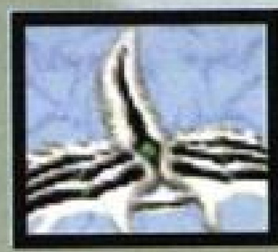
| | |
|---|---|
| 이름 | 게스퍼(ゲスパー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 11415 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 블랙 홀(ブラックホール) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 블러드소울(ブラッドソウル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2611 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 좀비파우더(ゾンビパウダー) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 코카트리스(コカトリス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2261 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 코카트리스의 깃털(コカトリスの羽) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 게이라(ゲイラ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2441 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 수수께끼의 액체(謎の液 ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



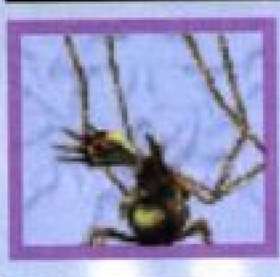
| | |
|---|---|
| 이름 | 포카롤페이크(フォカロルフェイク) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3215 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 5 |
| 정제물 | 물의 결정(水の結晶) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 케다치쿠(ケダチク) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4432 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 거미의 실(クモの ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



## 레벨 2



| | |
|---|---|
| 이름 | 그랫(グラット) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7311 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마석(魔石) |
| 정제물 갯수 | 1 |



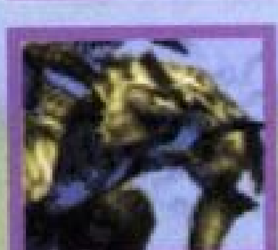
| | |
|---|---|
| 이름 | 메즈마라이즈(メズマライズ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5343 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 메즈마라이즈의 날(メズマライズの刃) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 벨헬멜헬(ベルヘルメルヘル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3534 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 톱날(ノコギリの刃) |
| 정제물 갯수 | 1 |



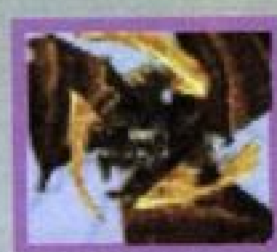
| | |
|---|---|
| 이름 | 헷지바이퍼(ヘッジヴァイパー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5351 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 독(毒) |
| 정제물 | 독이빨(毒の牙) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 그렌데스(グレンデス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4524 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 용의 비늘(龍のウロコ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 그란데아로(グランデアーロ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5532 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 날카로운 손톱(とがった爪) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 브엘(ブエル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6232 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마석(魔石) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 그에이스아이(グヘイスアイ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6431 |
| 속성 | 냉기(冷氣) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 남극의 바람(南極の風) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 스러스트에이비스(スラストエイビス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5253 |
| 속성 | 풍(風) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 바람을 가르는 깃털(風切り羽 ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 크리프스(クリープス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5522 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 산호의 조각(サンゴのかけら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 더블해거(ダブルハガー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3172 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마석(魔石) |
| 정제물 갯수 | 1 |

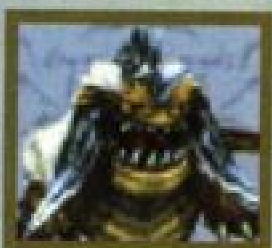
## 레벨 3



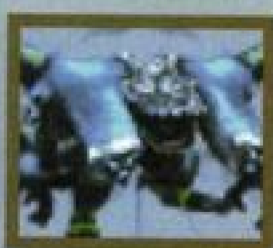
| | |
|---|---|
| 이름 | 라이프포비든(ライフフォビドン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6326 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 아군죽이기 검(味方殺しの剣) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 트라이페이스(トライフェイス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3555 |
| 속성 | 독(毒) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 저주의 손톱(呪いの爪) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 고쥬실(ゴージュシール) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7531 |
| 속성 | 냉기(冷気) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 북극의 바람(北極の風) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | SAMO8G |
| 카드숫자(상하좌우) | 5246 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 아식연발총(牙式連発銃) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 사보텐더(サボテンダー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6632 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 사보텐의 가시(サボテンのトゲ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 어비스웜(アビスウォーム) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7352 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 풍차(風車) |
| 정제물 갯수 | 1 |



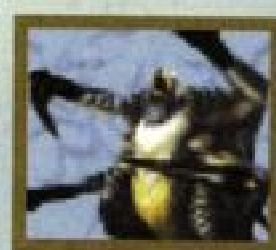
| | |
|---|---|
| 이름 | 에산스시(エサンスージ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6163 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 공룡의 뼈(恐竜の骨) |
| 정제물 갯수 | 1 |



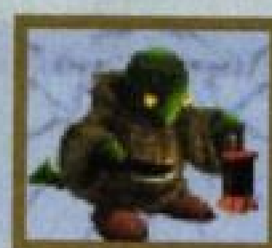
| | |
|---|---|
| 이름 | 포카롤(フォカロル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7135 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 물의 결정(水の結晶) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 오튜(オチュー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5336 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 오튜의 촉수(オチューの触手) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 와일드훅(ワイルドフック) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4724 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 뾰족한 손톱(とがった爪) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 톤베리(トンベリ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3446 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 오식칼(ほうちょう) |
| 정제물 갯수 | 1 |

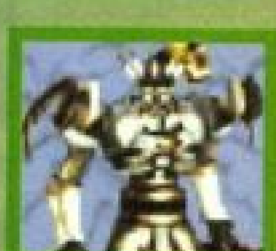
## 레벨 4



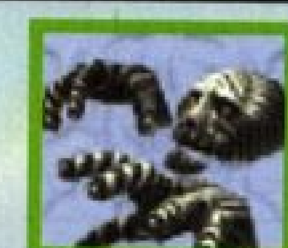
| | |
|---|---|
| 이름 | 그라나툼(グラナトゥム) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2673 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 5 |
| 정제물 | 힐링메일(ヒーリングメイル) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 알케오다이노스(アルケオダイノス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4276 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 2 |
| 정제물 | 공룡의 뼈(恐竜の骨) |
| 정제물 갯수 | 1 |



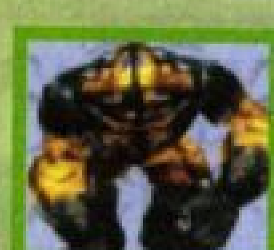
| | |
|---|---|
| 이름 | 브릿츠(ブリッツ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 1476 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 다이나모석(ダイナモ石) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 바이세지한즈(バイセージ・ハンズ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6455 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마도석(魔導石) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 밤(ボム) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2637 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 밤의 조각(ボムのかけら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 웬디고(ウェンディゴ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7163 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 철구(鉄球) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 쿠알(クアール) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7444 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 5 |
| 정제물 | 생명의 반지(命の指輪) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 드래곤이졸데(ドラゴンイゾルデ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6732 |
| 속성 | 독(毒) |
| 정제에 필요한 매수 | 4 |
| 정제물 | 투기의 조각(闘氣のかけら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 멜트드래곤(メルトドラゴン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7435 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 3 |
| 정제물 | 붉은 어빨(赤い牙)@ |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 갈키마세라(ガルキマセラ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3367 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마도석(魔導石) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 아다만타이마이(アダマンタイマイ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4565 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 3 |
| 정제물 | 거북의 등껍질([illegible]のこうら)@ |
| 정제물 갯수 | 1 |



## 레벨 5



| | |
|---|---|
| 이름 | 철거인(鐵巨人) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6655 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 3 |
| 정제물 | 별들의 조각(　のかけら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



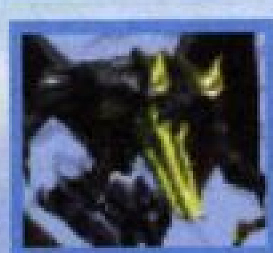
| | |
|---|---|
| 이름 | 키마이라브레인(キマイラブレイン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7536 |
| 속성 | 수(水) |
| 정제에 필요한 매수 | 10 |
| 정제물 | 부활의 반지(復活の指輪) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 인빈시블(インビンシブル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6672 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 철파이프(鐵パイプ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 몰볼(モルボル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7427 |
| 속성 | 독(毒) |
| 정제에 필요한 매수 | 4 |
| 정제물 | 몰볼의 촉수(モルボルの觸手) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 엘노일(エルノーイル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5763 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 10 |
| 정제물 | 에너지의 결정체(エネルギー結晶　) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 우엣지·빅스(ウェッジ・ビックス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6276 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 엑스포션(エクスポーション) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | [illegible] |
| 카드숫자(상하좌우) | [illegible] |
| 속성 | [illegible] |
| 정제에 필요한 매수 | 10 |
| 정제물 | 배리어 시스템(バリアシステム) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 코요코요(コヨコヨ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 321A |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 식음마신의 냄비(食飲魔神のなべ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



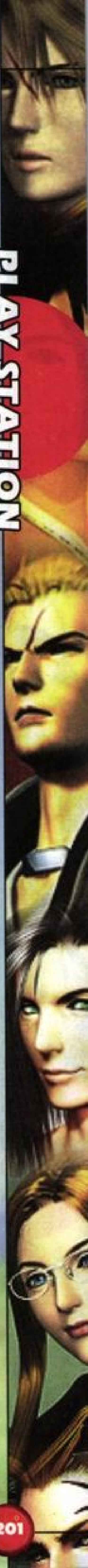
| | |
|---|---|
| 이름 | GIM47N |
| 카드숫자(상하좌우) | 5745 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 연사탄(連射彈) |
| 정제물 갯수 | 1 |



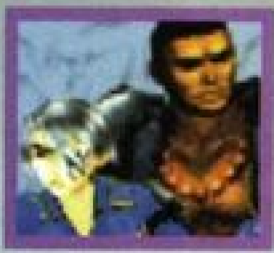
| | |
|---|---|
| 이름 | 루블룸드래곤(ルブルムドラゴン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7742 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 10 |
| 정제물 | 화룡의 어빨(火龍の牙) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 톤베리킹(トンベリキング) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4746 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 식칼(ほうちょう) |
| 정제물 갯수 | 1 |



## 레벨 6



| | |
|---|---|
| 이름 | 후진·라이진(風神·雷神) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2848 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 엑스포션(エクスポーション) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | X-ATM092 |
| 카드숫자(상하좌우) | 4738 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 2 |
| 정제물 | 거북의 등껍질(カメのこうら) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 남탈우톡(ナムタル・ウトク) |
| 카드숫자(상하좌우) | 1838 |
| 속성 | 독(毒) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 시클렛(サークレット)@ |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 아바톤(アバトン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6458 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 암흑탄(暗黒弾) |
| 정제물 갯수 | 30 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 오일시퍼(オイルシッパー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 1488 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 화염탄(火炎弾) |
| 정제물 갯수 | 30 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 코큐토스(コキュートス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7815 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 홀리스톤(ホーリーストーン) |
| 정제물 갯수 | 10 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 엘비오레(エルヴィオレ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7348 |
| 속성 | 풍(風) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 데스스톤(デスストーン) |
| 정제물 갯수 | 10 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 그라날드(グラナルド) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7852 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | G리터너(Gリターナー) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 슈멜케(シュメルケ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8822 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 코카토리스의 깃털(コカトリスの羽) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 돌멘(ドルメン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4568 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 파괴탄(破壊弾) |
| 정제물 갯수 | 30 |

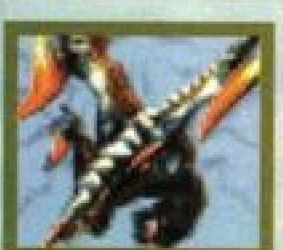


| | |
|---|---|
| 이름 | 슈미족(シュミ族) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6845 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 5 |
| 정제물 | 승부사의 혼(勝負師の魂)@ |
| 정제물 갯수 | 1 |

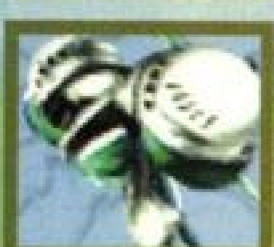
## 레벨 7



| | |
|---|---|
| 이름 | 프로퍼게이터(プロパゲーター) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8484 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | G메가포션(Gメガポーション) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 트라이엣지(トライエッジ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8285 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 제트엔진(ジェットエンジン) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 기동병기8형BIS(起動兵器8型BIS) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8736 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 쉘스톤(シェルストーン)@ |
| 정제물 갯수 | 10 |



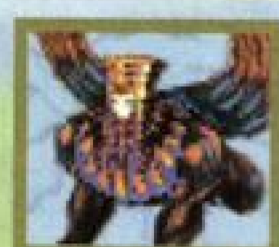
| | |
|---|---|
| 이름 | 티아마트(ティアマト) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8548 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 프레어스톤(フレアストーン) |
| 정제물 갯수 | 10 |



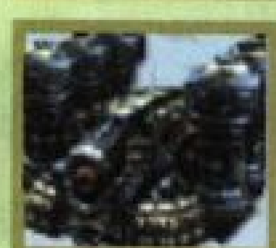
| | |
|---|---|
| 이름 | 자보텐더(ジャボテンダー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8448 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 사보텐의 가시(サボテンのトゲ) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 갈간튜어(ガルガンチュア) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5686 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 힘내는 옷(ちからだすき)@ |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 안드로(アンドロ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8583 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | G메가포션(Gメガポーション) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | BGH251F2 |
| 카드숫자(상하좌우) | 5857 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 프로테스스톤(プロテスストーン) |
| 정제물 갯수 | 10 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 울프라마이터(ウルフラマイター) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6478 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 메테오스톤(メテオストーン) |
| 정제물 갯수 | 5 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 알테마웨폰(アルテマウエポン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7287 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 알테마스톤(アルテマストーン) |
| 정제물 갯수 | 1 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 캐토브레파스(カトブレパス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 1778 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 리네임카드(リネームカード) |
| 정제물 갯수 | 1 |



## 레벨 8



| | |
|---|---|
| 이름 | 데부초코보(デブチョコボ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 4894 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 러브러브G(ラブラブG) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 바람 가덴의 도서관 앞에 앉아 있는 남자 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 길가멧슈(ギルガメッシュ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3967 |
| 속성 | 수(水) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 성전의 약(聖戦の薬) |
| 정제물 갯수 | 10 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | CC단 킹 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 새끼 초코보(コチョコボ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 9844 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 기잘의 야채(ギザールの野菜) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 초코보 친애의 징표(ちょこぼ親愛の )를 6개 가지고 초코보의 성역(チョコボの聖域)에 가서 새끼 초코보에게 말을 건다 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 시바(シヴァ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6497 |
| 속성 | 냉기(冷気) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 북극의 바람(北極の風) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 디스크 3에서 존에게 H서적 이웃의 그녀(となりの彼女)'를 건네준다. 이 서적은 팀버매니악스 사내의 접수원이 있는 곳에서 오래된 잡지더미들을 조사해보면 발견할 수 있다 |



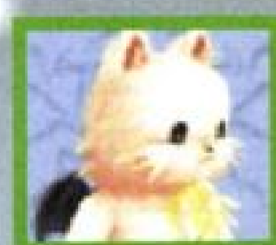
| | |
|---|---|
| 이름 | 세이렌(セイレーン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8629 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 스테이터스어택(ステータスアタック) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 돌의 피브의 마스터 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 미노타우로스(ミノタウルロス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 9295 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 아다만타인(アダマンタイン) |
| 정제물 갯수 | 10 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 이름없는 왕의 무덤에서 미노타우로스를 쓰러뜨린다 |



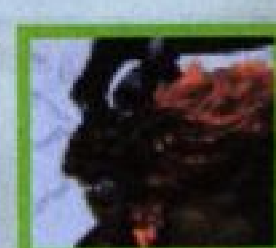
| | |
|---|---|
| 이름 | 안젤로(アンジェロ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 9736 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 에릭서(エリクサー) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 숲의 올빼미 멤버인 와츠 |



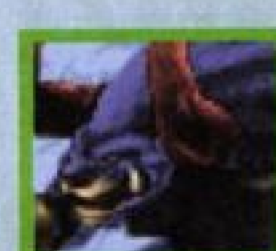
| | |
|---|---|
| 이름 | 새끼 모글리(コモーグリ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 9923 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 페트하우스(ペットハウス) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 바람 가덴에서 중앙로비를 계속 달리고 있는 남자 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 케차코틀(ケツアクウアトル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 2949 |
| 속성 | 뇌(雷) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 다이나모석(ダイナモ石) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | F.H의 역장 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 이프리트(イフリート) |
| 카드숫자(상하좌우) | 9286 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 엘레멘트어택(エレメントアタック) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 불꽃의 동굴에서 이프리터를 쓰러뜨린다 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 세크레트(セクレト) |
| 카드숫자(상하좌우) | 5991 |
| 속성 | 지(地) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 공룡의 뼈(恐竜の骨) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 이름없는 왕의 무덤에서 세크레트를 쓰러뜨린다 |

## 레벨9



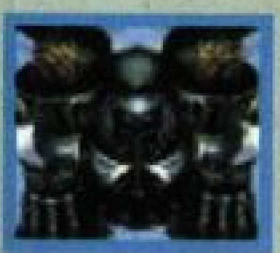
| | |
|---|---|
| 이름 | 카방클(カーバンクル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8A44 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 빛의 커튼(光のカーテン) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | CC단의 하트슈와 대전 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 리바이어선(リヴァイアサン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 717A |
| 속성 | 수(水) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 의술의 마음가짐(醫術の心得) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | CC단의 죠커(바람 가덴 훈련시설내) |



| | |
|---|---|
| 이름 | 팬더모니움(パンデモニウム) |
| 카드숫자(상하좌우) | 7A771 |
| 속성 | 풍(風) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 풍차(風車) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 바람의 오델덴 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 알렉산더(アレクサンダー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 942A |
| 속성 | 풍성(聖) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 달의 커튼(月のカーテン) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 바에스타의 루나사이트 베이스에서 피에트와 대전한다. 만일 이를 놓쳤을 경우, 탈출포트 낙하현장에서 재회 가능 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 바하무트(バハムート) |
| 카드숫자(상하좌우) | A268 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 라스트엘릭서(ラストエリクサー) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 바하무트를 쓰러뜨린다. |



| | |
|---|---|
| 이름 | 에덴(エデン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 49A4 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 몽크의 마음가짐(モンクの心得)@ |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 알테마웨폰을 쓰러뜨린 후 입수 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 디아보로스(ディアボロス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 583A |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 블랙홀(ブラックホール) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 시드 학원장로부터 받은 마법의 램프를 사용했을 때 나타나는 디아보로스를 쓰러뜨린다 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 오딘(オーディン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 835A |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 사자의 혼(死者の魂) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 센트라 유적에서 오딘을 쓰러뜨린다. |



| | |
|---|---|
| 이름 | 켈베로스(ケルベロス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 76A4 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 대시슈즈(ダッシュシューズ) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 갈바디아 가든에서 켈베로스를 쓰러뜨린다 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 피닉스(フェニックス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 77A2 |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 피닉스의 혼(フェニックスの魂) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 에스타의 대통령 보좌관 |

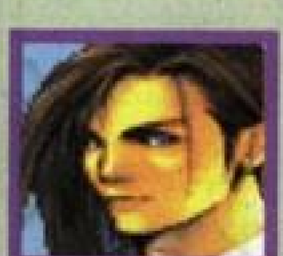


| | |
|---|---|
| 이름 | 그라샤라보라스(グラシャラボラス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 3AA1@ |
| 속성 | 염(炎) |
| 정제에 필요한 매수 | 독(毒) |
| 정제물 | 스테이터스가드(ステータスガード) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 디스크 4의 카드 퀸 |

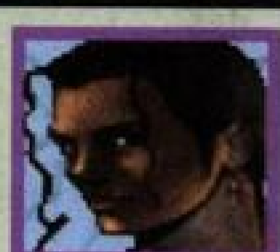
## 레벨10



| | |
|---|---|
| 이름 | 워드(ウォード) |
| 카드숫자(상하좌우) | A287 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 가이아의 반지(ガイアの指輪) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 오다인 박사 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 라그나(ラグナ) |
| 카드숫자(상하좌우) | 539A |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 영웅의 약(英雄の藥) |
| 정제물 갯수 | 100 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 엘오네(루나사이드 베이스) |



| | |
|---|---|
| 이름 | 키로스(キロス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 66A7 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 가속장치(加速裝置) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 카드 퀸에게 일부러 져서 세파 모글리의 카드를 넘겨주면 델링시티 쇼핑몰 좌측 길가에 있는 검은 옷의 남자가 가지고 있다 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 셀피(セルフィ) |
| 카드숫자(상하좌우) | A648 |
| 속성 | – |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 엘레멘트가드(エレメントガード) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 트라비아 가든에 있는 셀피의 친구 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 어바인(アーヴァイン) |
| 카드숫자(상하좌우) | 29A6 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 로켓엔진(ロケットエンジン) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | F.H의 역 장(플로) |



| | |
|---|---|
| 이름 | 젤(ゼル) |
| 카드숫자(상하좌우) | 8A65 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 하이퍼리스트 |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 젤의 어머니 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 이데아(イデア) |
| 카드숫자(상하좌우) | A33A |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 로얄크라운(ロイヤルクラウン) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 이데아 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 스콜(スコール) |
| 카드숫자(상하좌우) | A694 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 스리스타즈(スリースターズ) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 라그나(에스타의 대통령) |



| | |
|---|---|
| 이름 | 키스티스(キスティス) |
| 카드숫자(상하좌우) | 9A26 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 소울오브사마사(ソウルオブサマサ) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 바람 가덴 2층 교실에 있는 트리프 FC(팬클럽) No.2 회원 |

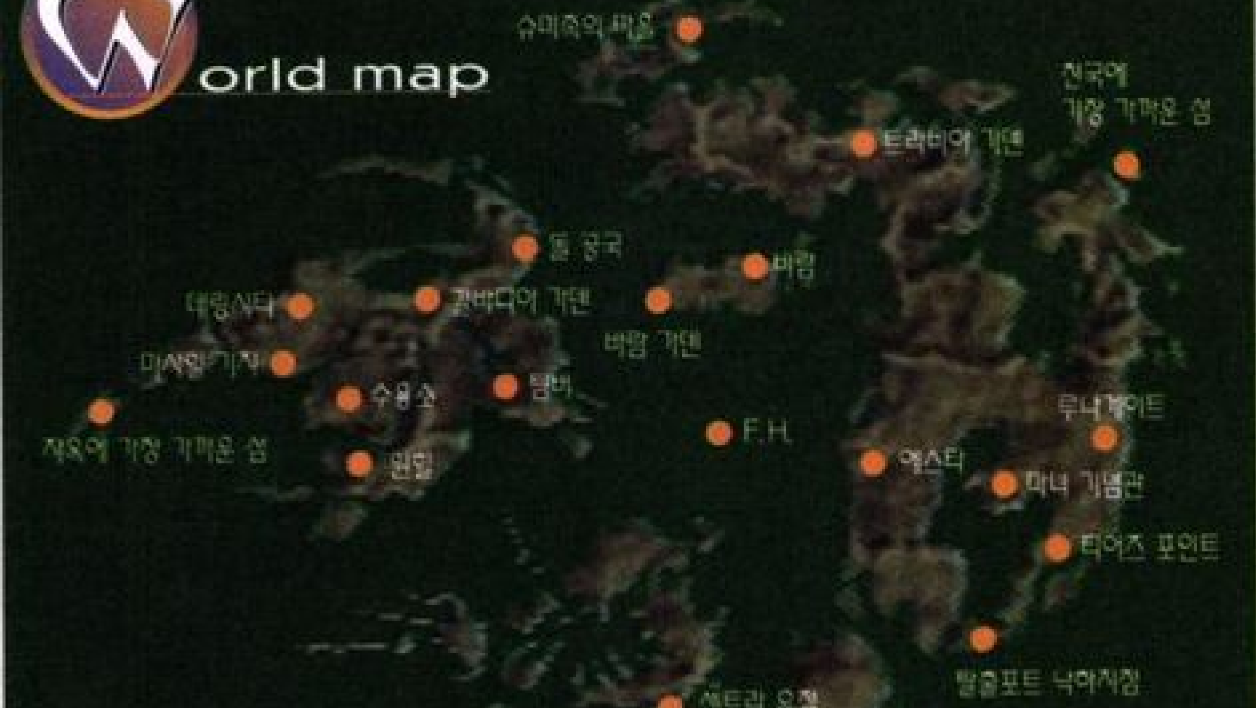


| | |
|---|---|
| 이름 | 리노아(リノア) |
| 카드숫자(상하좌우) | 942AA |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 마신의 필적(魔神の筆跡) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 카웨이 대령과의 대전에서 일부러 져준다. 이때 넘겨준 이프리트 카드는 나중에 F.H의 도돈나에게서 다시 얻을 수 있다 |



| | |
|---|---|
| 이름 | 사이퍼(サイファー) |
| 카드숫자(상하좌우) | 6A49 |
| 속성 | - |
| 정제에 필요한 매수 | 1 |
| 정제물 | 다이아 아머(ダイヤアーマー) |
| 정제물 갯수 | 3 |
| 입수방법(가지고 있는 사람) | 시드 학원장 |

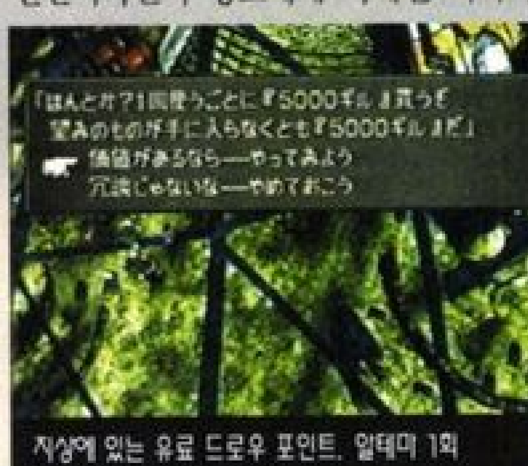
# 숨겨진 이벤트 공략




여기에서 소개하는 이벤트는 스토리 진행과는 그다지 상관이 없는 것으로 대부분 G.F를 얻거나 카드를 입수하기 위한 것들이다. 게임을 완전히 클리어한 플레이어라면 「FFⅧ」의 세계를 유람하는 기분으로 각 이벤트를 하나씩 클리어 해보는 것도 괜찮을 것이다.

### 슈미족의 마을(シュミ族の村)

마음의 상태에 따라 그 모습이 변한다고 하는 슈미족(바람 가덴의 마스터였던 노그 역시 슈미족의 일원이었다). 이 슈미족의 마을은 트라비아 가덴의 북서쪽에 위치하고 있는데 지도상에도 직접 표시되므로 찾기가 아주 쉬울 것이다. 슈미족의 마을에 도착하면 우선 엘리베이터를 타고 지하에 있는 거주지역으로 내려가자. 길을 따라 가장 왼쪽에 있는 집에 가보면 슈미족이 라그나상을 제작하고 있다. 과거 라그나는 피투성이가 된 채 이 마을에 실려와 한동안 신세를 지고 간 적이 있다고 한다. 상을 만들던 슈미족은 라그나상에 대해 언급하는 사람은 오랜만이라면서 장로에게 자세한 이야기


지상에 있는 유료 드로우 포인트. 알테마 1회 드로우에 5000길이다

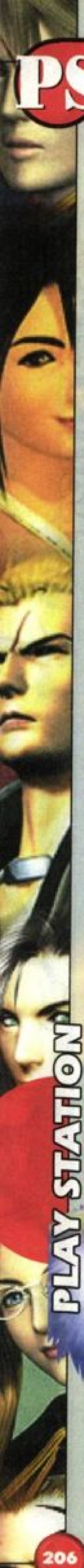

라그나 상을 제작하고 있는 슈미족. 그는 슈미족 최종형태중 하나인 뭄바의 찬양에 열을 올린다


장로의 집에서 문을 막고 있던 뭄바가 비켜 서있다

를 들어보라고 권한다. 첫 번째 선택문을 고른 후, 장로의 집으로 가보자.

장로는 일행에게 무언가를 선물하고 싶지만 슈미족의 풍습상 아무 일도 하지 않은 자에게는 아무 것도 줄 수 없다며 라그나상을 제작하고 있는 슈미족을 도와주라고 한다. 다시 공방의 슈미족에게 가서 말을 걸어보면 그는 라그나상 제작의 마무리에 필요한 다섯 개의 돌을 구해달라고 한다. 두 번째의 선택문을 골라서 승낙을 한 뒤 돌을 한 개씩 찾아다 주도록 하자. 돌의 순서와 위치는 다음과 같다.

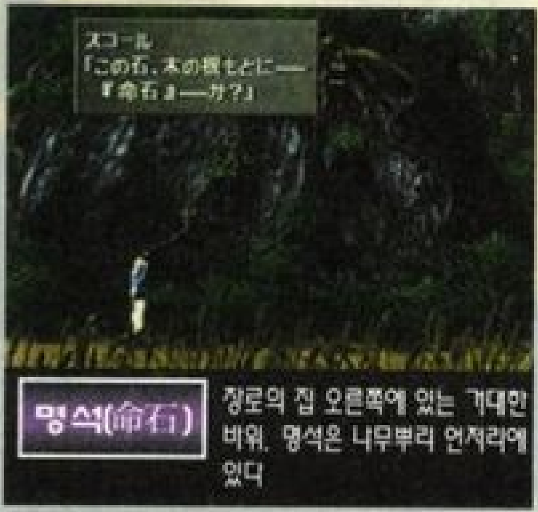

청석(靑石) 라그나상 뒤쪽에 놓여 있는 돌. 어쩐지 수상한 냄새가…







**풍석(風石)** 장로의 집 오른쪽에 있는 두 채의 집 가운데에 있는 바위



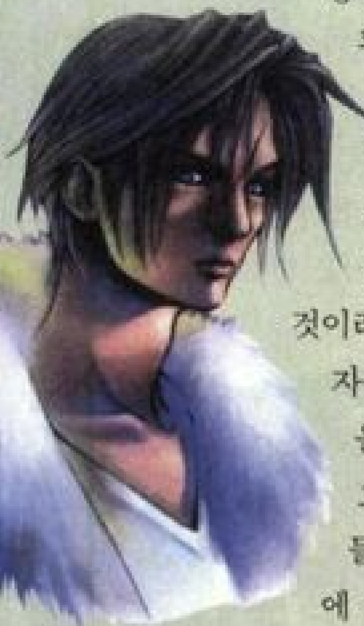

**명석(命石)** 장로의 집 오른쪽에 있는 거대한 바위. 명석은 나무뿌리 언저리에 있다




**영석(影石)** 지상의 엘리베이터 입구 근처




**수석(水石)** 공방(工房) 오른쪽 집의 부엌



5개의 돌을 모두 찾아다 준 다음, 장로에게로 가보면 그는 뭔가 대단한 것이라도 되는 양 자신의 손바닥을 보여준다. 그러면 동료들은 황당함에 치를 떨면서 먼저 밖으로 나가버린다. 장로는 돌아서는 스콜에게 보잘 것 없는 기념품이라며 덤으로 피닉스의 깃털(피닉스 소환)을 슬쩍 건넨다. 밖으로 나와서도 선물(?)의 의미에 대해 의아해 하는 일행. 하지만 슈미족의 장로가 스콜 일행에게 주고자 했던 것은 「한때의 휴식」과 자신들의 「마음」이었던 것이다.




「장로의 위대한 손바닥을 알현하는 영광」이 선물이라고?

## 센트라 유적(セントラ遺跡)

이데아의 집에서 북동쪽으로 가다보면 바로 위쪽 대륙에 마름모꼴을 세워놓은 듯한 센트라 유적이 보일 것이다. 이곳은 바로 오딘이 잠들어 있는 곳으로 제한시간내에 수수께끼를 풀고 오딘이 있는 방에 가서 싸워 이겨야만 그에게 인정을 받을 수 있다. 우선 계단을 따라 계속 위로 올라가자. 그러면 앞쪽에 두 개의 사다리가 보일 것이다. 왼쪽의 사다리로 올라가 방의 중앙에 있는 스위치를 조사해 보자. 기관을 작동시킨 다음, 다시 사다리를 내려와 두 사다리 가운데의 조작패널 같은 것을 조사해 보면 건물의 외벽을 따라 계단이 나타날 것이다. 이제 계단을 따라 올라가 문 위에 있는 석상에서 왼쪽 눈을 빼내자. 그것을 가지고 오른쪽의 계단을 따라 지붕으로 올라가 왼쪽 눈을 끼워 넣으면 키코드가 표시된다. 이것은 매번 바뀌므로 잘 기억해두자. 두 개의 눈을 모두 빼내면 다시 아래쪽의 문위에 있던 석상으로 가보자. 눈을 끼워 넣으면 횃불에 불이 붙으면서 키코드를 입력할 수 있게 된다. 키코드를 정확히 입력하면 오딘의 방으로 통하는 문이 열릴 것이다.




기관을 작동시킨 뒤 스위치를 조사하면 벽을 따라 계단이 나타난다




두 개의 눈을 모두 끼워 넣으면 키코드가 표시된다




코드는 위로부터 순서대로 입력한다

## 오딘(オーディン)

오딘은 별다른 공격을 가해오지 않으므로 그리 어렵지 않다. 다만 시간이 그리 많지 않으므로 스콜의 연속검을 사용해서 신속하게 승부를 내버리자.



어쩐 일인지 오딘은 꿈쩍도 하지 않는다

이것은 오딘의 획득과는 상관없는 것으로 센트라 유적에서 밖으로 나가지 않고 연속으로 18마리의 톤베리를 쓰러뜨리면 톤베리 킹이 나타난다. 여기서 톤베리 킹을 쓰러뜨리면 G.F 톤베리를 얻게 된다. 단, 톤베리와의 전투시 17마리까지는 회복 등의 처리를 할 여유가 있지만 18마리째는 톤베리가 쓰러짐과 동시에 톤베리킹이 나타나므로 체력 안배에 신경을 써야 할 것이다.

## 톤베리킹(トンベリキング)

외형상으로는 톤베리에 비해 크기가 조금(?) 커지고 왕관을 쓰고 있을 뿐이지만 「식칼」의 위력은 톤베리의 그것에 비할 바가 아니다. 톤베리킹은 금방 같은 식칼(ときたて)로 우리편을 마구 쑤셔서 한 명씩 죽여버리는 한편 발구르기(じたんだ)라는 희한한 기술로 파티 전원에게 온갖 잡동사니를 떨어뜨리면서 공격해 온다. 그러나 멜톤+오라+연속검으로 공격하면 전혀 맥을 못출 것이다. 오라가 없다면 일부러 스콜의 체력을 떨어뜨려서 필살기를 유도하는 것도 괜찮다. 전체 공격기는 대미지 2~3000 정도로 그리 강력하지 않으므로 회복에는 다소 여유가 있을 것이다.



명지에 맞지 않는 작은 식칼로 우리편을 마구 다져댄다

## 사보텐더 아일랜드(サボテンダーアイランド)

센트라 대륙의 동쪽에 위치한 작은 섬 사보텐더 아일랜드. 이 섬에서는 두 가지 이벤트를 거칠 수 있다. 하나는 G.F 사보텐더의 입수하는 것이고 또 하나는 부수적이기는 하지만 AP를 획득하는 것이다. 우선 필드맵상에서 섬을 관찰해 보면 여기저기에서 선인장 같은 것이 고개를 내미는데 이때 재빨리 그곳으로 접근해 보자. 그러면 사보텐더의 우두머리인 쟈보텐더와의 전투가 시작된다.



사보텐더가 모래사이로 고개를 내미는 것이 보인다

## 쟈보텐더(ジャボテンダー)

HP가 상당히 높아서 상대하기가 힘들 것 같지만 방법을 알고 나면 아주 간단하다. 다만 HP가 일정수준 이하로 떨어지면 도망쳐 버린다는 점에만 주의하면 된다. 쟈보텐더의 가시공격은 치명적이지만 파티 1명에게만 해당되므로 회복에는 여유가 있을 것이다. 그러므로 멜톤을 사용해서 체력을 떨어뜨린 다음, 차분하게 통상공격을 가해서 HP를 1~2만까지 떨어지면 오라+연속검으로 끝장을 내는 방법을 사용하도록 하자. 속성공격에 워터를 최대한 많이 정션해두면 공략하기가 더욱 쉬워진다.



우스꽝스러운 기술이지만 위력은 치명적이다

G.F 사보텐더를 얻은 다음, 여유가 있다면 섬에서 사보텐더들을 사냥해보는 것도 괜찮을 것이다. 사보텐더들은 약체라서 쓰러뜨리기도 쉬울 뿐만 아니라 조무라기인 주제(?)에 AP를 무려 20이나 준다. 단, 이들은 회피력이 높고 잘 도망치기 때문에 스콜을 제외한 나머지 캐릭터들은 명중 정션을 통해서 명중률을 높일 필요가 있다. 이곳에서 한두 시간만 고생하면 전 G.F의 어빌리티를 모두 익힐 수 있으므로 한번쯤 시도해봐도 좋을 듯 싶다.

### 해양탐사 인공섬 (海洋探査 人工島)~대해의 침전(大海のよどみ)

이곳을 공략하기 위해서는 최소한 라그나록을 입수한 상태라야만 한다. 라그나록으로 월드맵의 좌측 하단부 상공을 비행하다 보면 지도상에는 표시되어 있지 않은 해상 구조물을 발견할 수 있다. 이 섬은 세계 각지를 돌아다니면서 에너지원에 대해 연구하던 이동식 연구시설로서 통칭 군선도(軍船島)라고 불리운다. 들리는 소문에 의하면 이곳에서는 G.F까지도 연구대상으로 삼았었다고 한다.





군선도에 착륙한 일행. 오랜 세월 사람의 발길이 닿지 않은 듯하다

입구로 들어가 보면 방의 중앙에 푸른 빛이 감도는 거대한 물체에서 경고의 말이 들려온다.

푸른 빛이 죽음으로 인도하니… 앞으로 나아가지 마라

이 경고를 무시하고 그 물체에 접근하려고 하면 인카운트가 발생하면서 몬스터가 계속 나타난다. 여기서는 인카운트 없음(エンカウントなし) 어빌리티도 아무런 소용이 없다. 그런데 잠시 멈춰서 물체가 발하는 빛을 가만히 관찰해 보면 점점 밝아졌다가 정점에 달하면 다시 어두워지는 패턴이 반복되는 것을 알 수 있다. 경고에서 죽음으로 인도하는 것은 푸른 빛이라고 했으므로 이것이 완전히 어두워져서 빛이 사라진 순간에는 인카운트 없이 정상적으로 이동할 수 있을 것이다.



푸른 빛이 사라졌을 때 조금씩 신속하게 이동한다

빛이 들어올 때는 멈춰서 있다가 빛이 완전히 꺼지면 이동하는 식으로 물체에 접근하자. 그러면 일행의 힘을 시험하겠다면서 루블룸 드래곤을 내보낸다. 루블룸 드래곤은 상당히 강하지만 그라비데가 통하므로 트리플+그라비데로 HP를 떨어뜨린 뒤 통상공격으로 처리해주면 무난할 것이다. 루블룸 드래곤을 쓰러뜨리면 물체의 목소리는 자신에게 자비를 구걸할 것인가 물어온다.

**선택문**
- 아아…하는수 없군
- 미안하지만…그럴 수는없다

두 번째를 선택하면 다시 루블룸 드래곤과의 전투가 벌어진다. 같은 방법으로 루블룸 드래곤을 처치하면 물체가 다시 질문을 던진다.

어리석은 자여, 왜 싸움에 몸을 던지는가?

**선택문**
- 무언가를 지키기 위해서다
- 그런 얘기는…흥미없다

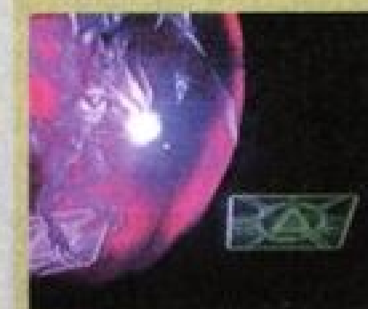


×버튼을 누르면 커서가 공란으로 이동한다

여기서는 ×버튼을 눌러 두 번째 선택문 아래에 있는 아무 것도 없는 공란을 선택하자. 그러면 재미있는 녀석이라면서 물체안에서 G.F 바하무트가 그 모습을 드러낸다. 첫 번째나 두 번째를 선택하면 루블룸 드래곤과의 전투만이 계속될 뿐이다.

### 바하무트(バハムート)

바하무트는 자신의 주특기인 메가프레아를 자주 사용하는데 능력치에 따라 달라지기는 하지만 파티 전원에게 대략 4~5000가량의 대미지를 준다. 그러므로 우선 쉘과 프로테스로 방어력을 높여서 공격할 여유를 만든 다음, 일반적인 보스전 패턴인 멜튼+오라+연속검으로 승부를 내자. 바하무트는 아레이즈, 케알가, 프레아 등 유용한 고급마법을 가지고 있으므로 기회가 되는 대로 드로우해두는 것이 좋을 것이다.



바하무트의 메가프레어. 전보다는 많이 퇴색했지만 역시 전통을 잇는 강적이다

바하무트를 쓰러뜨리면 하이퍼 리스트와 바하무트의 카드를 얻을 수 있다. AP도 40이나 주므로 장착한 G.F의 레벨 상승에도 상당히 도움이 될 것이다. 바하무트를 얻고 나면 물체가 있던 자리에는 커다란 구멍만이 남는다. 여기서는 이 구멍을 통해 아래층으로 내려가야 하는데 구멍 옆에 세이브 포인트가 보이지 않는다면 우선 세이렌의 숨겨진 포인트 발견(隠しポイント發見) 어빌리티를 정션했는지 확인해 보자. 만약 정션을 해도 세이브 포인트가 보이지 않는다면 라그나록으로 돌아가 △버튼을 눌러 콕핏으로 한번 들어갔다가 다시 와보자. 그러면 틀림없이 세이브 포인트와 함께 아래층으로 내려갈 수 있는 길이 생겨나 있을 것이다.



구멍밑으로 뻗어있는 나무뿌리(?)를 타고 아래층으로 내려간다

세이브를 한 뒤 아래층으로 내려가 보자. 여기서부터는 예비증기압이라는 열쇠를 이용한 퍼즐을 통해서 진행이 이루어진다. 조작패널을 조사해 보면 건물구조와 작동에 대한 설명이 나온다. 이 연구소는 총 6층으로 구성되어 있는데 아래층으로 내려가기 위해서는 증기압을 사용하여 문을 열어야 한다. 처음에 사용할 수 있는 증기압은 모두 20개. 처음 지하 1층에서 2층으로 내려가기 위해서는 4개의 증기압이 필요하다. 일단 증기압 4개를 사용해서 문을 열고 2층으로 내려가자. 이제 남아있는 증기압은 16개. 여기서부터는 젤이 동행하는가의 여부에 따라 각기 다른 길을 가게 된다.

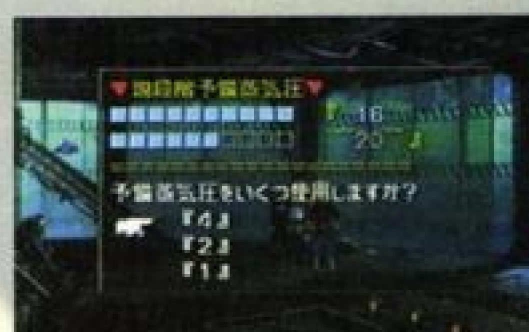


증기압을 사용해서 아래층으로 통하는 문을 연다



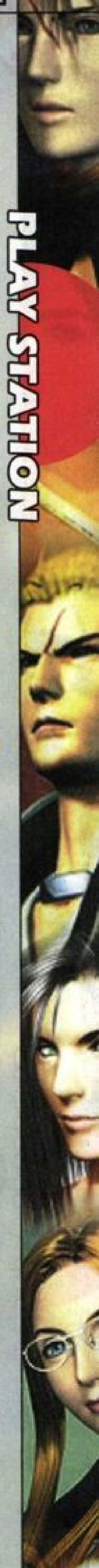
### 파티에 젤이 있는 경우

미리 말해두지만 이 루트는 상당한 인내심을 요하는 코스이다. 전투력에 자신이 없다면 파티에 젤이 없는 경우로 진행하자. 일단 2층에서 계단앞의 패널을 조사해 보면 4, 2, 1중 몇 개의 증기압을 사용할 것인지를 물어오는데 여기서 사용하는 에너지의 양에 따라 3~5층까지 지나가게 되는 방이 달라진다. 방법은 여러 가지가 있지만 여기서는 2를 선택하기로 한다. 이제 남아있는 증기압은 14.



증기압의 사용갯수에 따라 진행루트가 달라진다

지하 3층에서는 2, 1의 선택문이 나오는데 이번에는 1을 선택하자. 그러면 남아있는 증기압의 양이 13이 된다. 지하 4층에서도 1, 0 가운데 역시 1을 선택한다. 지하 5층도 마찬가지로 1, 0가운데 1을 선택. 그러면 지하 6층으로의 문이 열리면서 최종적



으로 남아있는 증기압은 11이 된다. 원래 지하 6층에서 대해의 침전(大海のよどみ)으로 가는 문을 열기 위해서는 4개의 증기압이 필요하지만 젤이 있는 경우에는 증기압을 사용할 필요는 없다. 젤에게 잠시 맡겨두면 기계에 박식한(?) 그가 알아서 문을 열어 주기 때문이다.



무식한 방법으로 문을 여는 젤. 이것이 최근일까?

이제 열린 문을 통해서 알테마웨폰이 기다리는 대해의 침전으로 향하자. 앞서 말했다시피 젤에게 록의 해제를 맡긴 경우 여기서 그야말로 지옥을 맛볼 수 있다. 몇 발자국 가면 발생하는 인카운터에, 나타나는 적은 철거인이나 루블룸 드래곤 같은 만만치 않은 녀석들뿐이고 엔카운터 없음(エンカウントなし) 어빌리티는 아무런 소용이 없다. 그러므로 전투를 너무나 좋아하는 플레이어가 아니라면 이동하는 것이 아주 고통스러울 것이다.

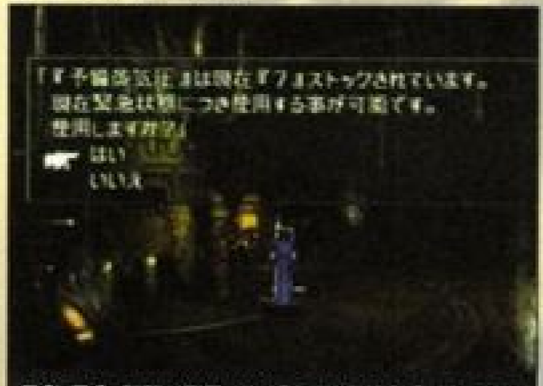



통로에서 흔히 나타나는 몬스터가 보통 이 정도이다



### 파티에 젤이 없는 경우

여기서도 마찬가지로 2층으로 내려오면 4, 2, 1의 선택문 중 2를 선택하자. 이제 남아있는 증기압은 14. 지하 3층의 조작패널에서는 2, 1의 선택문이 나오는데 이번에는 1을 선택한다. 이제 남아있는 증기압은 13. 그런데 여기서 다음 층으로 가기 전에 주위를 살펴보면 아래층으로 통하는 문 이외에 왼쪽으로 또하나의 다른 문이 있음을 발견할 수 있다. 그곳은 비상시에 대비하여 예비 증기압 7개가 저장되어 있는 곳으로 그 안에 들어가기 위해서는 4개의 증기압이 필요하다. 여기서 4개의 증기압을 사용해서 안으로 들어간 다음 7개의 증기압을 보충시키면 결과적으로 증기압이 16개가 된다.



문의 록을 해제시키고 비상용 예비증기압을 보충한다

지하 4층과 5층에서는 각각 증기압 1개씩을 사용해서 문을 열고 내려가자. 지하 6층에서 남은 증기압은 14개. 대해의 침전으로 통하는 문의 록을 해제시키기 위해서 4개의 증기압을 사용하면 정확히 10개의 증기압이 남는다.



기계전문가(?)인 젤이 없는 경우 4개의 증기압을 사용하여 록을 해제시킨다

이제 통로를 따라서 대해의 침전 최심부로 향하자. 이번에는 아주 쉽게 알테마웨폰이 있는 곳까지 진행할 수 있을 것이다. 가끔 허약한 조무래기들이 걸리기는 하지만 이것도 귀찮다면 인카운터 없음 어빌리티를 사용하면 된다.

통로를 따라 대해의 침전 최심부에 도착하면 앞에 있는 세이브 포인트에서 세이브를 한 뒤 조작패널을 조사해 보자. 그러면 증기압 10으로 작업의 재개가 가능하다는 메시지가 나온다. 위에서 소개한 루트를 따라왔다면 분명히 증기압이 10개이상 남아 있을 것이다. 만약 선택을 잘못해서 현재 증기압이 10개 이하라면 지하 1층부터 다시 시작해야 한다. 설비를 작동시키면 중단되었던 발굴작업이 진행되면서 알 수 없는 무거운 공기가 일행을 덮쳐온다.




발굴작업이 재개되자, 주위의 광석들이 무언가에 공명하기 시작한다

### 알테마웨폰(アルテマウェポン)

「FFⅦ」에서도 등장하여 플레이어의 간담을 서늘하게 만들었던 알테마웨폰. 이번에도 극악무도한 방어무시 대미지 9999의 기술로 아군 파티를 한 명씩 죽여버린다. 알테마웨폰을 상대하려면 방어가 최우선이다. 먼저 켈베로스를 사용해서 전원에게 트리플(더블)을 건 다음, 쉘, 프로테스, 헤이스트를 모두 씌워주자. 트리플 상태이므로 한 턴에 모두 끝낼 수 있을 것이다. 그리고 이 녀석이 마구 쏟아내는 테라브레이크, 메기드, 그라비자, 퀘이크, 메테오 등의 콤보를 막아내기 위해서는 재빠른 회복도 중요하다. 확실한 회복 역할을 하나 정해서 케알가나 엑스포션, 메가포션 등으로 회복을 맡도록 하자. 마법으로 회복을 시킬 때는 모두에게 걸려있는 쉘을 고려해서 마력+60% 등으로 보강을 해주어야 할 것이다. 만약 오토포션 어빌리티를 모두에게 장선시킬 수 있는 여건이라면 엑스포션을 많이 준비해서 자동적으로 회복되도록 하는 것도 좋을 것이다. 이와 같은 방법으로 방어를 하면서 일반적인 보스전 패턴인 멜톤+오라+연속검으로 대처해 나가면 그리 어렵지 않게 무찌를 수 있을 것이다. 현재 가지고 있는 무기가 라이온하트일 경우, 운좋게 피니시블로우로 엔드오브하트라도 나온다면 간단히 처치할 수 있다. 알테마웨폰은 엄청나게 강하지는 하지만 G.F 에덴과 마법 알테마를 입수할 수 있다. 알테마를 얻을 수 있는 방법은 몇 가지 되지 않으므로 기회가 있을 때마다 최대한 많이 드로우해두도록 하자. 프레아, 홀리, 메테오도 가지고 있지만 이것들까지 드로우할 여유(?)는 없을 것이다. 알테마웨폰을 쓰러뜨리면 알테마스톤 100개와 에덴의 카드, 그리고 AP 100을 얻을 수 있다.



알테마 웨폰의 흉악기 연속 리히트 조이레(リヒトゾイレ)




스콜의 엔드 오브 하트가 작렬!

### 항아리의 파편(つぼの破片)

스토리가 어느 정도 진행된 시점에서 윈힐에 가보면 라그나 때와는 분위기가 상당히 달라져 있음을 알 수 있다. 마을은 용병들 덕분에 몬스터의 출몰이 사라져서 아이들이 밖으로 나와 놀 수 있게 되었으며 여기저기에 온갖 꽃들이 만발해 있다. 용병들의 말에 따르면 이 마을에 깊은 애정을 가진 누군가가 뒤에서 원조를 해주고 있다고 한다.




윈힐에서 용병생활을 하고 있는 가든의 졸업생들

마을의 저택에 가보면 주인이 대대로 전해 내려오는 소중한 항아리가 없어졌다면서 낙심하고 있다. 이제 마을 곳곳을 돌아다니며 항아리의 파편들을 찾아보자. 파편의 위치는 다음과 같다.

#### 1. 레인의 가게

레인의 가게에는 새로운 주인이 들어와서 아뜨리에를 차리고 있다. 그녀의 말에 따르면 이 집에는 유령이 살고 있는데 자신의 예술을 위해서는 이런 조용한 유령이 필요하다고 한다. 여주인과 쇼파의 고양이에게 말을 건 뒤 아래층으로 내려와 유리그릇에 놓여 있는 흰 꽃의 향기를 맡아보자. 그러면 카운터 안쪽에서 레인의 환영(?)이 이쪽을 돌아보고 있을 것이다. 다시 주인에게 가서 말을 건 뒤 내려와 보면 이번에는 카운터에 고양이가 엎드려 있다.



그녀는 유령이 조용히 나타나 향기를 남기고 간다고 한다




고양이가 뭔가를 감추고 있다

#### 2. 할머니의 집

레인의 가게에서 마을 입구쪽으로 가다 보면 지나다닐 때마다 어떤 할머니가 집으로 들어가는 것을 볼 수 있

을 것이다. 집으로 들어가서 할머니에게 말을 걸어보면 꽃에 대해 흥미가 있느냐고 물어본다. 여기서 첫 번째 선택문을 선택하면 할머니는 레인이 꽃을 무척 사랑했으며 꽃의 마음을 잘 이해하는 사람이었다는 이야기를 한다.



레인에게서 분양 받았다는 화분을 조사해 보자

### 3. 길을 횡단하는 초코보

할머니의 집에서 마을 입구쪽으로 계속 향하다 보면 초코보가 길을 가로질러 왔다갔다하는 것을 볼 수 있다. 초코보가 지나가는 길목에 서있다가 일부러 부딪쳐 보자.



초코보가 지나간 자리에 무언가가 떨어져 있다

### 4. 저택의 갑옷

아바인을 파티에 넣고 저택에서 계단 왼쪽의 갑옷을 조사해 보면 갑자기 갑옷이 움직이기 시작하더니 쓰러진 갑옷 안에서 새끼 초코보가 달아난다. 초코보가 흘리고 간 파란 조각을 조사해 보자.


범인은 새끼 초코보였다(?)

4개의 파편을 모두 찾아서 저택의 주인에게 가져다 주면 그가 답례로 홀리스톤을 선물한다.

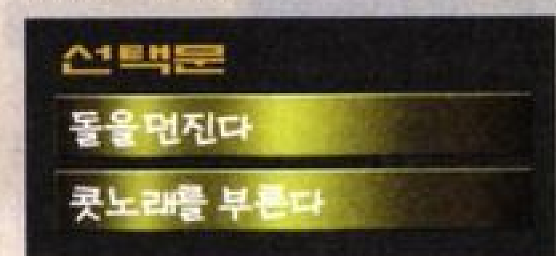
이번 이벤트에서는 그다지 중요한 물건을 얻지는 못하지만 꽃이 만발한



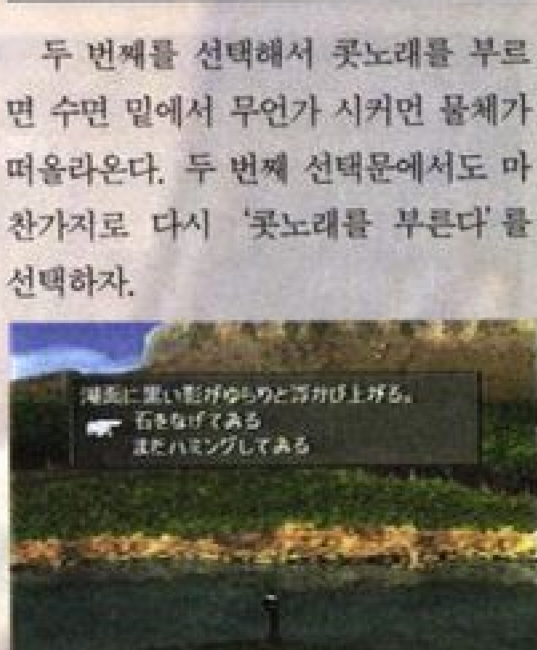
원형에 남겨진 레인의 흔적들을 더듬어 보면서 그녀에 관한 추억에 흠뻑 빠져볼 수 있는 기회가 될 것이다.

### 오벨호(オーベール湖)의 보물찾기

팀버의 북쪽에는 오벨호라는 이름의 아담한 호수가 하나 있다. 이 호수의 가운데로 뻗어들어간 부분에서 물가를 조사해 보면 다음의 두 가지 선택문이 나온다.




두 번째를 선택해서 콧노래를 부르면 수면 밑에서 무언가 시커먼 물체가 떠올라온다. 두 번째 선택문에서도 마찬가지로 다시 '콧노래를 부른다'를 선택하자.



호숫가에서 콧노래를 부르면 물속에서 검은 그림자가!?

이 거대한 검은 그림자는 스콜의 노래를 칭찬하면서 일행에게 자신의 친구인 원숭이를 찾아달라고 부탁한다. 첫 번째 선택문으로 이에 승낙한 다음, 원숭이를 찾으러 떠나자. 검은 그림자의 힌트에 따르면 원숭이는 주변 숲에 있을 것이라고 하지만 사실은 상당히 떨어진 곳에 숨어 있다.


원숭이는 돌(ドールの街) 북서쪽의 숲속에 있었다

숲에서 원숭이를 찾으면 호수에서와 같이 돌을 던지거나 노래를 부를 수 있는데 어떤 방법을 선택해도 원숭이는 일행을 약올리면서 깊은 숲속으로 도망쳐 버린다. 그러나 일단 원숭이의 소재는 알아냈으므로 호수의 검은 그림자에게 가서 이를 알려주기로 하자. 그러면 호수의 그녀(?)는 고맙다면서 다음과 같은 메시지를 남긴다.

- 바람의 해안에는 가끔 좋은 게 흘러드는 것 같아
- 팀버의 동쪽에 있는 작은 섬에도 뭔가 있는 것 같아
- 동굴의 호수 위에도 뭔가 있는 것 같아
- 엘드빅에서 숨빼기 (エルドビックで息抜き)
- 철교의 한가운데서 일단 한숨 (テッキョウの真中でほっと一息)

이 메시지는 도대체 무슨 의미일까? 일단 쉽게 알 수 있는 장소부터 조사해 보기로 하자. 바람 동쪽의 해안과 팀버 동쪽의 작은 섬에서 발견할 수 있는 인공석(人工石)에는 각각 카게스모(カゲッモ), 아니헤도(アニヘド)라는 문자가 적혀 있지만 아직까지는 무슨 뜻인지 알 수가 없다. 그렇다면 그 다음 문장에 나온 동굴위의 호수는 어디일까? 해답은 의외로 가까운 곳에 있다. 팀버 서쪽에 있는 남북을 가로질러 흐르는 강의 최상류 지점으로 가보자. 바로 갈바디아쪽으로 이어지는 철도가 있는 곳이다. 그곳으로 가면 동굴속에서 물이 흘러나와 강의 근원이 되고 있는 것을 알 수 있을 것이다. 즉, 동굴의 호수란 바로 이것을 가리키는 것이었다. 그 위쪽은 바위로 이루어진 고원인데 부근에 착륙해서 주위를 조사해 보면 새둥지를 발견할 수 있다. 첫 번째 선택문을 고르면 스러스트에이비스와의 전투가 시작된다. 그곳에서 발견한 인공석의 문자는 리타이레(リタイレ). 그러나 전혀 무슨 뜻인지 알 수가 없다.



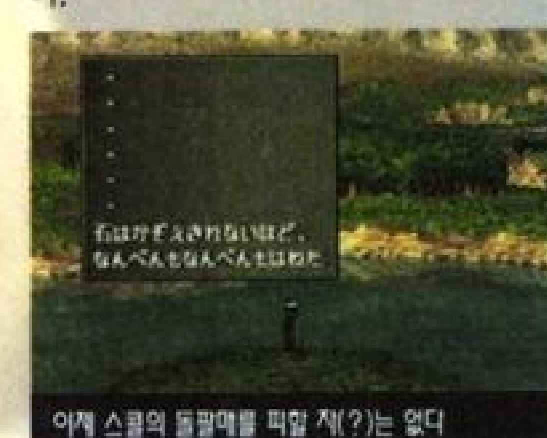
바람 동쪽의 리날(リーナル) 해안. 보통 돌도 섞여 있으므로 주의하자



팀버 동쪽의 먼데이비치(マンデービーチ) 섬


스러스트에이비스의 둥지를 조사해 본다

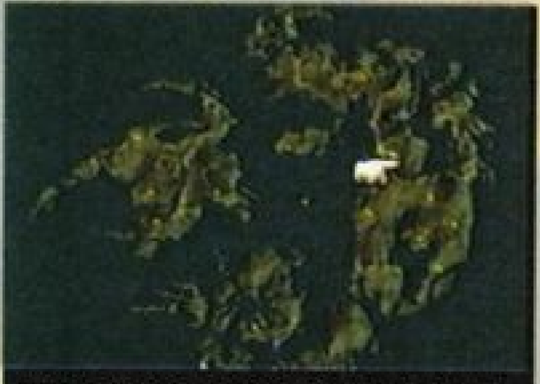
세 개의 인공석을 모았으면 일단 호수로 다시 돌아가 보자. 호수의 그녀는 원숭이도 같은 돌을 가지고 있었던 것 같다고 말한다. 이제 원숭이가 있는 숲으로 가서 이번에는 돌팔매질을 해보지만 역시 여의치가 않다. 게다가 녀석은 스콜의 돌팔매 실력을 마구 비웃으며 차마 입에 담기 어려운 온갖 욕설을 퍼부어 댄다. 이 상태로는 원숭이를 잡기 어려울 것 같다고 판단한 스콜은 호수로 가서 돌던지기 특훈을 하기로 한다. 호수에서 '돌을 던지다'를 선택하면 수면에 돌이 몇 번 튀었는지가 표시된다. 이것을 계속 반복하면 언젠가는 셀 수 없이 여러 번(なんべんもなんべんも數えきれないほど) 튀었다는 메시지가 나올 것이다.


이제 스콜의 돌팔매를 피할 자(?)는 없다

다시 원숭이에게 가서 지난 번에 당했던 수모에 대한 설욕을 해주자. 돌을 맞은 원숭이는 일행에게 인공석을 던지고 사라진다. 인공석에 새겨진 문자는 「라ㄴ토루(ラントル)」. 이제 인공석을 모두 수집했다. 그러나 호수의 그녀도 문자들에 대해서는 아는 바가 전혀 없는 듯 하다. 할 수 없이 일행은 인공석을 늘어놓고 고민에 빠진다.

- 카게ㅅ모(カゲッモ)
- 라ㄴ토루(ラントル)
- 아ㄴ헤도(アニヘド)
- 리타이레(リタイレ)

눈치가 빠른 플레이어라면 이미 정답을 파악했을 것이다. 이것을 오른쪽 위에서부터 차례로 읽어보면 「모루도렛도 헤이겐니 타카라아리」가 된다. 이것은 우리말로 「몰드렛드 평원에 보물이 있다」는 뜻이다. 드디어 인공석의 수수께끼가 풀렸다. 이제 보물이 있다는 몰드렛드 평원으로 가보자.



몰드렛드 평원은 에스타의 북쪽의 산맥 바로 너머에 있다

몰드렛드 평원 중심부에 착륙해서 주위를 조사해 보면 무수히 많은 소형 인면석(人面石)들이 각자 떠들어대고 있다. 이들은 거짓말쟁이 인면석이기 때문에 이들이 가르쳐주는 보물의 방향은 모두 거짓말이다. 하지만 붉은 색의 인면석(赤い人面石)은 항상 보물의 반대쪽을 가르쳐 주므로 이 녀석이 가리키는 방향의 반대쪽으로 진행하면 보물이 있는 위치에 도착하게 된다. 동(ヒガシ), 서(ニシ), 남(ミナミ), 북(キタ)을 잘 보고 반대방향으로 조금씩 진행하면서 계속해서 인면석의 말을 들어보자. 도중에 있는 다른 돌은 모두 무시하고 붉은 색의 인면석이 말을 하면 그 지점에서 방향을 바꾸면 된다. 마지막에 붉은 색의 인면석이 '보물은 여기 없다(タカラはココにはないって!)'라고 말하는데 바로 그곳이 보물이 있는 위치이다.



붉은 색의 인면석을 이용해서 보물의 위치를 알아내자

이제 남은 수수께끼는 2개이다. 먼저 지명을 알 수 있는 엘드빅부터 찾아가 보자. 엘드빅은 슈미족의 마을 남쪽으로 대륙을 건너가자마자 바로 앞쪽에 있는 반도이다. 반도의 끝부분을 조사해 보면 석주(石柱)에 다음과 같은 글씨가 새겨져 있다.

이스카라이마킹가토우키니키타카라이이(イスカライマキンガトウキニキタカライイ)

그대로 읽어서는 무슨 뜻인지 전혀 알 수 없다. 하지만 엘드빅에서 숨(イキ)을 빼라고 하지 않았는가! 위 문장에서 이(イ)와 키(キ)를 빼고 읽어보면 스카라망가 섬(スカラマンガ島)에 보물이 있다는 뜻이 된다. 이제 스카라망가 섬으로 가보자.



석주에 새겨진 글씨가 보물이 있는 장소를 가리키고 있다

스카라망가 섬은 에스타 수도의 남쪽에 있는 섬으로 에스타 대륙과 센트라 대륙의 중간쯤에 위치해 있다. 보물의 내용은 몰드렛드와 마찬가지로 직접 확인해 보자. 마지막 수수께끼는 비교적 간단한데 팀버 부근의 철교를 걷다보면 쉽게 알 수 있을 것이다. 한숨(一息:ひといき)이라는 말은 불(火:ひ)과 숨(息:いき)이라는 뜻이다.



피어어와 에어로를 드로우할 수 있다. 완전 말장난이군…

## UFO와의 조우

오컬트 팬 Ⅳ호를 읽어보면 사람을 습격하는 정체불명의 비행물체(이하 UFO)에 대한 기사가 실려있다. 오컬트 팬 편집부는 UFO의 정체에 대해 하늘을 나는 마신(魔神)이라는 설과 외계인의 우주선이라는 설이라는 두 가지 견해를 제시하고 있다. 그런데 특이한 점은 습격당한 사람들이 모두 에릭서(ST전회복)를 가지고 있었다는 점이다.



오컬트 팬Ⅳ호. 정체불명의 비행물체는 에릭서를 노리고 있다?

과연 UFO는 외계인의 우주선일까? 우선 UFO가 자주 출몰한다는 다음 네 곳의 지점으로 가서 현장을 목격해 보자.

- 카슈크발 사막
  센트라 유적 동쪽부근의 사막지대(이데아의 집이 있는 대륙)
- 원힐부근
  원힐 근처에서 배회하다보면 조우
- 먼데이 비치
  팀버 동쪽의 해안(섬이 아님)
- 히아데스 반도
  트라비아 동쪽의 작은 섬



카슈크발 사막에 나타난 UFO. 피리밋을 가져가고 있다

UFO를 목격한 뒤 그랜디디에리 숲(グランディディエリの森)의 고지대로 가보면 UFO와 전투가 시작될 것이다. 이 UFO로부터 에이지스의 수호(エイジスの守り)라는 회피J를 기억시킬 수 있는 아이템을 얻을 수 있다.



그랜디디에리 숲의 고지대에서 UFO를 발견!



UFO는 별다른 공격없이 얌전하게 있는다

UFO를 격파했으면 이제 바람 가덴이 본래 있던 장소로 가보자. 그러면 외계인 코요코요(コヨコヨ)를 만날 수 있을 것이다. 그는 에릭서에 몹시 굶주렸는지 일행에게 계속 에릭서를 달라고 한다. 에릭서를 5개 던져주면 코요코요는 흡족해 하면서 자신의 카드를 건네주고는 사라진다. 만약 여기서 코요코요를 죽여버리면 오토헤이스트를 기억시킬 수 있는 가속장치(加速装置)를 얻을 수 있지만 레어 카드의 입수가 불가능해지므로 알아서 선택하도록 하자.

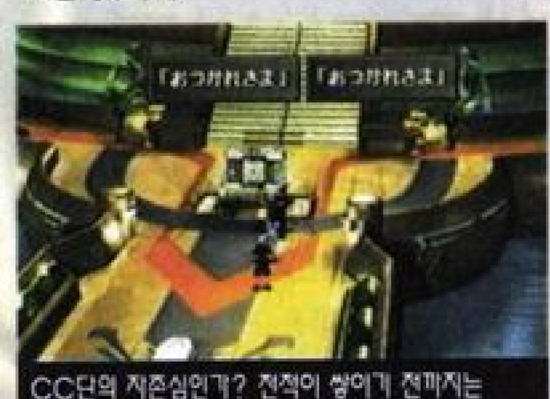


에릭서를 달라고 보채는 코요코요

## 카드 게임의 엘리트 그룹 CC단

CC(Card Club)단은 바람 가덴에서 카드에 미친 사람들이 모여서 만든 집단으로 항상 자신들과 대적할 만한 카드의 강자를 찾고 있다고 한다. 어떤 생도의 말을 빌리자면 CC단에게 도전을 받는 것은 카드 매니아의 영광이라나? 이쯤되면 카드배틀에 자신있다고 생각되는 플레이어라면 당연히 한번쯤 도전해 보고 싶은 생각이 들 것이다. 하지만 그들에게 도전하기 위해서는 카드배틀을 할 수 있는 가덴의 모든 사람들에게 승리를 해야만 한다.

연습게임이라 생각하고 가덴의 구석 구석을 찾아다니면서 카드게임을 신청해 보자. 놓치기 쉬운 사람은 가덴의 수위 아저씨와 3층의 브릿지 밑에 서있는 남자생도, 학생식당의 직원 정도일 것이다.


CC단의 자존심인가? 전적이 쌓이기 전까지는 상대도 해주지 않는다


세상이 다 아는 카드게임. 가덴의 수위아저씨도 예외는 아니다

가덴의 카드 대회전을 끝냈으면 CC단에게 도전을 해보자. 첫 상대는 CC단의 안내역(?)인 잭(ジャック)이다. 행선지판 부근에서 CC단에 대해 설명을 해주던 남자생도에게 말을 걸어보면 자신이 CC단의 잭이라는 사실을 밝히면서 도전에 응할 것이다. CC단에 대한 도전순서와 위치는 다음과 같다.

| 코드명 | 장 소 | 소지하고 있는 레어 카드 |
|---|---|---|
| 잭(ジャック) | 1층 행선지판 부근의 남자생도 | - |
| 크로버(クラブ) | 1층 가덴을 기숙사 입구 근처의 남자생도 | - |
| 다이아(ダイヤ) | 1층 가덴을 입구에서 항상 함께 걸어오는 2명의 여자생도 | - |
| 스페이드(スペード) | 2층 엘리베이터 앞 통로에 있는 남자생도 | - |
| 하트(ハート) | 3층 브릿지 | 카방클 |
| 킹(キング) | 카도와키 선생에게 □버튼으로 말을 건 뒤 스콜의 방에서 혼자 잔다 | 길가멧슈 |
| 조커(ジョーカー) | 훈련시설의 아이템숍을 경하고 있는 남자. □버튼으로 말을 건다 | 리바이어선 |

※ 일부 캐릭터의 출현은 랜덤이므로 만일 그 자리에 없을 경우, 다른 화면으로 갔다가 다시 와보자.


CC단의 잭, 승부는 그로부터 시작된다


카드의 천재라 불리는 CC단 하트의 정체는 슈(シュウ)였다

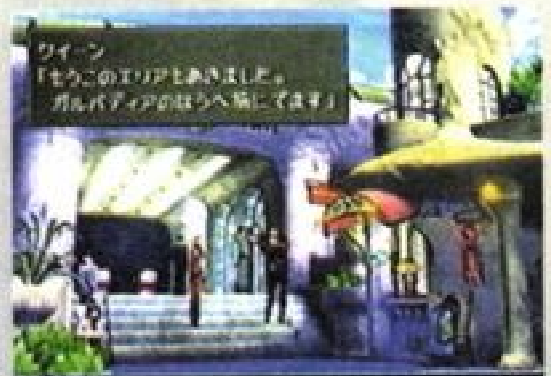

한밤중에 스콜을 찾아오는 CC단 킹. 제복차림의 그녀는 바로…


카드계의 이단아, 카드매지션 조커

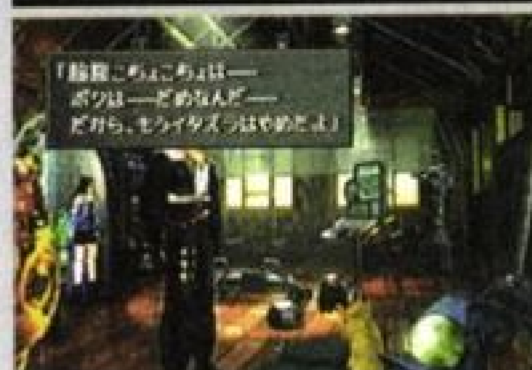
## 카드 게임계의 감시자 카드 퀸

카드 게임은 전세계에 널리 퍼져 있기 때문에 카드 게임의 유행과 상호 전파에 따라 각기 다른 룰이 존재한다. 이 때문에 카드 퀸이라는 여성이 카드 게임 룰의 혼란을 막기 위해 감찰(?)활동을 하면서 전세계를 여행하고 있다. 이외에도 그녀는 레어 카드 획득에 있어서 아주 중요한 역할을 하기도 한다. 카드 퀸에게 특정 카드를 일부러 잃어주면 새로운 카드가 만들어져서 유통된다. 예를 들자면 카드 퀸에게 새끼 모글리의 카드를 넘겨주면 데링시티의 쇼핑몰에 있는 검은 옷의 남자가 키로스의 카드를 가지고 있게 되는 식이다. 일부러 져준 카드는 카드 퀸의 아들(돌의 화가 할아버지네 집에서 뼈다귀 낙서를 하는 소년)에게서 되찾을 수 있으므로 걱정하지 않아도 된다. 하지만 카드 퀸은 레어 카드를 받으면 매번 다른 곳으로 여행을 떠나므로 찾기가 상당히 어려울 것이다. 그녀가 대전 후「○○○쪽으로 여행을 떠나겠어요. (○○○のほうへ旅にでます)」라고 말하는 것을 잘 듣고 해당 지역으로 가도록 하자. 카드 퀸이 이동하는 지역과 구체적인 장소는 다음과 같다.

| 지역 | 구체적인 위치 |
|---|---|
| 갈바디아(ガルバディア) | 데링시티의 호텔 로비 |
| F.H | 바람 가덴, 역장의 집, F.H역의 3차로 |
| 에스타 | 에스타 수도의 대통령 관저 앞 |
| 돌 | 레스토랑 2층 |
| 바람 | 기차역 앞 |
| 센트라 | 원형의 호텔 |
| 트라비아 | 슈미족의 호텔 |

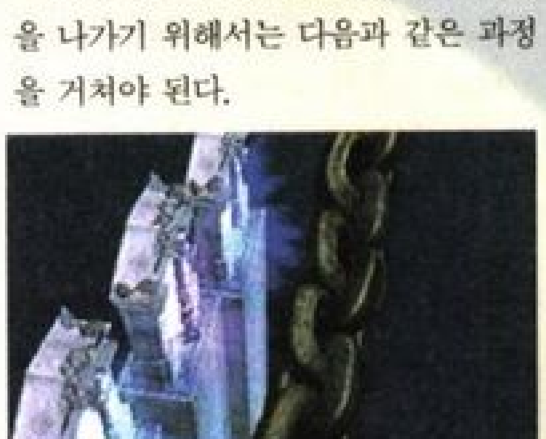

카드의 천재라 불리는 CC단 하트의 정체는 슈(シュウ)였다최초 카드 퀸은 바람 역에서 만날 수 있다


돌의 레스토랑에 있는 미스터리 카드 퀸의 남편? 한 카드 하는 이유가 있었군


잃어버린 카드는 이 소년에게서 되찾는다

## 디스크 4에서의 카드 퀸

일단 디스크 4에서 알티미시아 성을 나가기 위해서는 다음과 같은 과정을 거쳐야 된다.

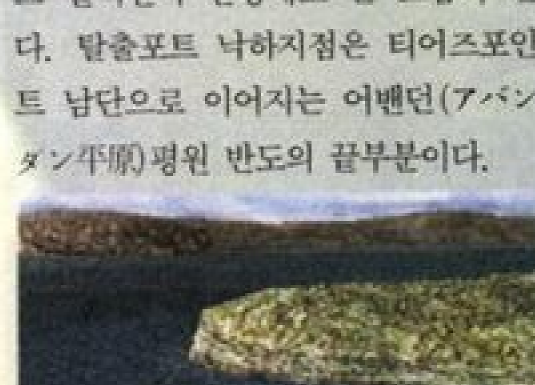

식사실에서 왼쪽의 게이트를 통해 탈출


센트라 대륙 북동쪽에 있는 초코보의 숲에서 초코보를 잡아탄다


얕은 바다를 건너 라그나록이 있는 남쪽 대륙으로 이동


이제 어디든지 이동할 수 있다

사실 디스크 4에서는 알티미시아 성을 나와도 별로 할 일이 없다. 사람이 사는 마을이나 도시들은 전부 결계로 막혀 있어서 진입할 수가 없기 때문이다. 기껏해야 몇몇 던전이나 들어가보는 게 고작일 것이다. 하지만 이 황량한 미래 세계에도 계속되는 전투의 피로를 풀어 주는 존재가 한 가지 있다. 그것은 탈출포트 낙하지점에 있는 카드 퀸으로 온통 몬스터뿐인 미래 세계에서 작은 위안이 될 것이다. 게다가 그녀는 고맙게도 이 먼 곳까지 레어 카드를 잔뜩 가지고 있으므로 카드 컬렉션의 완성에도 큰 도움이 된다. 탈출포트 낙하지점은 티어즈포인트 남단으로 이어지는 어밴던(アバンダン平原)평원 반도의 끝부분이다.


탈출포트 낙하지점은 숨겨진 포인트이므로 주위를 계속 찾아보아야 한다



미래세계에서 카드 퀸과의 끝없는 카드게임…

## 초코보의 성역(チョコボの聖域)

『FFⅧ』의 세계에는 성역을 제외한 6개의 초코보의 숲이 존재하고 있는데 이들 6개의 숲에서 친애의 증표(ちょこぼ親愛の )를 받아 초코보의 성역으로 가면 새끼 초코보의 카드(コチョコボのカード)를 입수할 수 있다. 친애의 증표는 일단 어미 초코보를 나타나게 한 뒤 숲을 나가지 말고 초코소나(チョコソナー)가 반응하는 장소에서 초코자이나(チョコザイナー)를 사용하면 얻을 수 있다. 이때 소나로 일일이 반응장소를 찾는 것보다는 그냥 자이나를 선택해서 ×버튼을 연타하면서 돌아다니는 것이 빠를 것이다. 반응하는 장소중에서 초코 소년이 방해하는 장소가 바로 친애의 증표가 있는 곳이다. 초코보의 숲의 위치와 얻을 수 있는 친애의 증표는 다음과 같다.

| 숲의 명칭 | 위치 | 친애의 증표 |
|---|---|---|
| 숨겨진 숲( いの森) | 에스타 · 탈 산맥(エスタ・タル山脈), 시보텐더 아일랜드의 남동쪽 | 메테오스톤, 홀리스톤, 알테마스톤 |
| 고독의 숲(孤独の森) | 센트라 · 네크탈 반도(セントラ・ネクタル半島), 센트라 북단 | 프로테스스톤, 메테오스톤 |
| 유희의 숲(遊びの森) | 센트라 · 레난 평원(セントラ・レナーン平原), 이데아의 집 부근 | 메테오 스톤, 프레아스톤, 알테마스톤 |
| 기본의 숲(基本の森) | 트라비아 · 솔발드 설원(ソルバールド雪原), 트라비아의 북서쪽 끝 부분 | 프레아스톤 |
| 초심자의 숲(初心者の森) | 트라비아 · 빈터섬(トラビア・ヴィンター島), 슈미족의 마을 부근 | 오라스톤 |
| 떨어진 숲(はぐれの森) | 트라비아 · 빗케설원(トラビア・ビッケ雪原), 트라비아 가덴 북쪽 | 쉘스톤, 홀리스톤 |


그랜디디에리 숲에 둘러싸인 초코보의 성역, 리그나록으로 미리 위치를 확인해 두자


초코보를 타고 얕은 바다를 건너간다

## 젤과 세갈래 머리의 도서위원

젤을 데리고 바람 가덴의 도서관에 가보면 이벤트가 발생한다. 말을 들어보면 세갈래 머리의 도서위원이 젤을 찾고 있다는 것을 알 수 있다. 계속해서 대화를 하면 그곳에 있던 도서위원이 젤에게 세갈래 머리의 도서위원의 소재에 대해 질문을 할 것이다. 얘기가 여기까지 진행되면 바람에 있는 젤의 어머니에게 가서 말을 걸어보자. 젤의 어머니는 세갈래 머리의 여자아이는 온 적이 없다고 한다. 분명 이쪽으로 온 듯한데…. 집을 찾지 못했다면 숙박시설일까? 일단 바람호텔에 가서 하룻밤 묵도록 하자. 아침에 일어나 보면 젤의 모습이 보이지 않을 것이다. 다음 상황은 직접 확인해 보자. 이 이벤트에서는 격투왕003을 보너스로 얻을 수 있다.

## 천국에 가장 가까운 섬(天國に一番近い島) 지옥에 가장 가까운 섬(地獄に一番近い島)

이벤트라고 하기는 좀 그렇지만 이 두 섬에는 필드상에 보이지 않는 드로우 포인트가 있어서 걸어다니면서 ○버튼을 누르면 각종 고급마법을 드로우할 수 있다. 게다가 드로우 포인트가 다른 곳보다 비교적 빨리 회복되기 때문에 원하는 마법을 얼마든지 꺼내 쓸 수 있다. 단, 이곳에는 지독한 강적들이 우글거리므로 전투가 목적이 아니라면 인카운트 없음 어빌리티를 정션할 것을 권한다. 여기서 알테마를 100개 모아 힘(力)에 정션시키고 연속검 같은 것을 마구 휘둘러대면 아마 당해내는 장사가 없을 것이다.

### 천국에 가장 가까운 섬

● 위치

에스타 북동쪽의 섬. 월드맵상의 우측상단.

● 드로우 가능한 마법

알테마, 메테오, 트리플, 프레아, 홀리, 아레이즈, 오라, 퀘이크, 토네이도

### 지옥에 가장 가까운 섬

● 위치

월드맵상의 좌측하단. 섬에 상륙해서 지명을 확인해 보면 알 수 있다.

● 드로우 가능한 마법

알테마, 메테오, 트리플, 프레아, 홀리, 아레이즈, 오라

# 무기개조 퍼펙트 가이드

## 월간무기의 입수

잡지 '월간무기'에는 각 캐릭터의 무기 개조법이 게재되어 있는데 창간호는 라그나가 에스타에 갔을 때 입수할 수 있고 3~8호는 에스타의 서점에서 구입이 가능하다(물론 스토리 진행중에 얻을 수도 있다). 또한 톤베리의 낯익음(顔なじみ) 어빌리티를 가지고 있는 경우 같은 서점에서 창간호도 구입할 수 있다.

## 캐릭터별 무기개조 일람

| 이름 | 필요한 아이템 | 개조비용 | 공격력 | 명중률 | 게재잡지 |
|---|---|---|---|---|---|
|  스콜(スコール) | 리볼버(リボルバー) | 마석의 조각(魔石のかけら)×6, 나사(ネジ)×2 | 100+0 | 255 | 월간무기 3월호 |
| | 키아스트레이트(キアストレート) | 철파이프(鉄パイプ)×1, 나사(ネジ)×4 | 200+4 | 255 | 월간무기 4월호 |
| | 커팅트리거(カッティングトリガー) | 메즈마라이즈의 날(メズマライズの刃)×1, 나사(ネジ)(8) | 400+10 | 255 | 월간무기 5월호 |
| | 플레임탄(フレイムタン) | 아군죽이기 검(味方殺しの角)×1, 거북의 등껍질(カメのこうら)×1, 나사×4 | 600+12 | 255 | 월간무기 6월호 |
| | 펜스 오브 슬릿(ランスオブスリット) | 공룡의 뼈(恐竜の骨)×1, 붉은 이빨(赤い牙)×2, 나사(ネジ)×12, 별들의 조각(星 のかけら)×2, 거북의 등껍질(カメのこうら)×1, 나사(ネジ)×8 | 800+15 | 255 | 월간무기 7월호 |
| | 크라임 앤 페널티(クライム&ペナルティ) | 식칼(ほうちょう)×1, | 1000+18 | 255 | 월간무기 8월호 |
| | 라이온 하트(ライオンハート) | 아다만타인(アダマンタイン)×1, 용의 이빨(竜の牙)×4, 파동탄(波動弾)×12 | 2000+26 | 255 | 월간무기 창간호 |
|  리노아(リノア) | 원월륜(円月輪) | 마석의 조각(魔石のかけら)×3 | 100+0 | 99 | 월간무기 4월호 |
| | 발키리(ヴァルキリー) | 바람을 가르는 깃털(風切り羽)×2, 마석(魔石)×1 | 20 0+3 | 101 | 월간무기 5월호 |
| | 라이징선(ライジングサン) | 톱날(ノコギリの刃)×1, 나사(ネジ)×8 | 400+7 | 103 | 월간무기 7월호 |
| | 카디날(カーディナル) | 코카트리스의 깃털(コカトリスの羽)×1, 메즈마라이즈의 날(メズマライズの刃)×1, 뾰족한 손톱(とがった爪)×1 | 800+13 | 104 | 월간무기 8월호 |
| | 슈팅스타(シューティングスター) | 풍차(風車)×2, 부활의 반지(復活の指輪)×1, 포스의 반지(フォースの指輪)×1, 에너지의 결정(エネルギー結晶 )×2 | 1000+17 | 107 | 월간무기 창간호 |
|  아바인(アーヴァイン) | 바리안트(バリアント) | 철파이프(鉄パイプ)×1, 나사(ネジ)×4 | 100+0 | 105 | 월간무기 4월호 |
| | 유리시즈(ユリシーズ) | 철파이프(鉄パイプ)×1, 밤의 조각(ボムのかけら)×1, 나사(ネジ)×2 | 200+3 | 108 | 월간무기 5월호 |
| | 비스마르크(ビスマルク) | 철파이프(鉄パイプ)×2, 다이나모석(ダイナモ石)×4, 나사(ネジ)×8 | 400+6 | 110 | 월간무기 7월호 |
| | 에그제크타(エグゼクター) | 공룡의 뼈(恐竜の骨)×2, 월석(月の石)×1, 별들의 조각(星 のかけら)×2, 나사(ネジ)×18 | 800+13 | 115 | 월간무기 창간호 |
|  젤(ゼル) | 메탈너클(メタルナックル) | 생선의 지느러미(サカナのヒレ)×1, 마석의 조각(魔石のかけら)×4 | 100+0 | 98 | 월간무기 3월호 |
| | 매버릭(マーベリック) | 용의 비늘(竜のウロコ)×1, 거미의 실(クモの )×1 | 200+3 | 99 | 월간무기 4월호 |
| | 건틀렛(ガントレット) | 용의 가죽(竜の皮)×1, 투기의 조각(闘気のかけら)けら)×1 | 400+8 | 101 | 월간무기 6월호 |
| | 에어가이츠(エアガイツ) | 아다만타인(アダマンタイン)×1, 용의 가죽(竜の皮)×4, 투기의 조각(闘気のかけら)×1 | 800+13 | 103 | 월간무기 8월호 |
|  셀피(セルフィ) | 프레일(フレイル) | 마석의 조각(魔石のかけら)×2, 밤의 조각(ボムのかけら)×1 | 100+0 | 98 | 월간무기 3월호 |
| | 모닝스타(モーニングスター) | 철구(鉄球)×1, 뾰족한 손톱(とがった爪)×2 | 200+3 | 99 | 월간무기 6월호 |
| | 크레센트위슈(クレセントウィッシュ) | 화룡의 이빨(火竜の牙)×1, 생명의 반지(命の指輪)×1, 뾰족한 손톱(とがった爪)×4 | 400+8 | 100 | 월간무기 7월호 |
| | 꿈인가환상인가(ゆめかまぼろしか) | 아다만타인(アダマンタイン)×1, 별들의 조각(星 のかけら)×3, 저주의 손톱(呪いの爪)×2 | 800+13 | 255 | 월간무기 창간호 |
|  키스티스(キスティス) | 체인윕(チェーンウィップ) | 마석의 조각(魔石のかけら)×2, 거미의 실(クモの )×1 | 100+0 | 103 | 월간무기 3월호 |
| | 스레이프닐테일(スレイプニルテイル) | 마석(魔石)×2, 뾰족한 손톱(とがった爪)×1 | 200+3 | 104 | 월간무기 5월호 |
| | 레드스콜피온(レッドスコルピオン) | 오큐의 촉수(オチューの触手)×2, 용의 가죽(竜の皮)×2 | 400+8 | 105 | 월간무기 6월호 |
| | 세이브 더 퀸(セイブザクィーン) | 몰볼의 촉수(モルボルの触手)×2, 뾰족한 손톱(とがった爪)×1, 에너지의 결정체(エネルギー結晶 )×4 | 800+13 | 107 | 월간무기 8월호 |

| 이름 | 설명 |
|---|---|
| 나사(ネジ) | 많은 종류의 적이 떨어뜨린다. 특히 메카계열이 많이 가지고 있으며 수용소에서 집중적으로 획득 가능 |
| 철파이프(鉄パイプ) | 학원동 역 부근 숲에서 나타나는 웬디고에게서 얻을 수 있다. 레벨40이상에서는 철구(鉄球)가 나오므로 주의. ※레벨이 40이상이라면 톤베리의 레벨다운(レベルダウン) 어빌리티를 사용하자. 그라샤라볼라스 획득시에도 핵심적인 아이템 |
| 메즈마라이즈의 날(メズマライズの刃) | 몬스터 메즈마라이즈로부터 얻을 수 있다. 사막지대나 슈미족 마을 부근에서 많이 나타남 |
| 아군죽이기 검(味方殺しの剣) | 라이프 포비든 카드를 변화시켜서 만들거나 브릿츠에게서 강탈할 수 있다 |
| 거북의 등껍질(カメのこうら) | 이름없는 왕의 무덤에서 자주 나타나는 거북이 모양의 몬스터 에산스시(エサンスーシ)에게서 강탈할 수 있다 |
| 공룡의 뼈(恐竜の骨) | 바람 가든 훈련시설내에 있는 알케오다이노스로부터 얻을 수 있다 |
| 식칼(ほうちょう) | 센트라 유적내에서 나타나는 톤베리가 가지고 있다 |
| 별들의 조각(星 のかけら) | 라그나록 입수 후 에스타 부근에서 나타나는 철거인이 가지고 있다 |
| 파동탄(波動弾) | 에너지의 결정체를 탄약으로 정제하여 만들 수 있다. 결정체 1개로 탄약 10발 정제 |
| 아다만타인(アダマンタイン) | 데링시티 북쪽섬의 해안가에서 나타나는 아다만타이마이가 가지고 있다 |
| 용의 이빨(竜の牙) | 지옥에 가장 가까운 섬에 살고 있는 드래곤이즐데가 떨어뜨린다 단, 강탈해서는 안되고 레어 아이템 어빌리티를 가지고 있어야 한다 |
| 톱날(ノコギリの刃) | 벨벨벨벨에게서 강탈하거나 벨벨벨벨 카드를 변화시켜서 만들 수 있다. |
| 바람을 가르는 깃털(風切りの羽) | 스러스트에이비스에게서 강탈하거나 카드를 변화시켜 만들 수 있다 |
| 코카트리스의 깃털(コカトリスの羽) | 코카트리스가 떨어뜨린다. 코카트리스의 카드를 변화시켜 만들 수도 있다 |
| 포스의 팔찌(フォースの腕輪) | 에스타의 페트샵에서 날의음([illegible]なじみ) 어빌리티를 가지고 있으면 구입할 수 있다 |
| 부활의 반지(復活の指輪) | 에스타 부근에서 나타나는 쿠알에게서 얻을 수 있다 |
| 풍차(風車) | 레벨 40이상일 때 스러스트에이비스에게서 얻을 수 있다 |
| 에너지의 결정체(エネルギー結晶体) | 에스타부근에서 나타나는 엘노일이 떨어뜨린다. 루블룸드래곤에게서도 얻을 수 있다 |
| 밤의 조각(ボムのかけら) | 같은 이름의 밤이 떨어뜨린다. 카드변화로도 만들 수 있다 |
| 철구(鉄球) | 레벨 40이상에서 웬디고가 자주 떨어뜨린다 |
| 뾰족한 손톱(とがった爪) | 센트라 유적부근에서 나타나는 그렌데이르에게서 얻을 수 있다. 같은 이름의 카드변화로도 가능하다 |
| 화룡의 이빨(火竜の牙) | 루블룸드래곤에게서 강탈할 수 있다 |
| 생명의 반지(命の指輪) | 에스타에서 나타나는 그라나툼이 떨어뜨린다 |
| 저주의 손톱(呪いの爪) | 라이프포비든이 자주 떨어뜨린다 |
| 생선의 지느러미(サカナのヒレ) | 해변에서 주로 나타나는 포카룸이 떨어뜨린다 |
| 용의 비늘(竜のウロコ) | 지옥에 가장 가까운 섬에 있는 그렌델에게서 강탈할 수 있다 |
| 거미의 실(クモの ) | 바람가든 부근의 숲이나 그외 숲지역에서 나타나는 애벌레 모양의 몬스터 케다치쿠에게서 강탈할 수 있다 |
| 투기의 조각(闘気のかけら) | 지옥에 가장 가까운 섬에 있는 루블룸드래곤이 떨어뜨린다 |
| 용의 가죽(竜の皮) | 돌의 전파탑이나 지하연구소에서 나타나는 헥사바이퍼가 떨어뜨린다 |
| 오츄의 촉수(オチューの触手) | 숲지역이나 천국에 가장 가까운 섬에 있는 오츄에게서 얻을 수 있다 |
| 다이나모석(ダイナモ石) | 숲에서 주로 나타나는 코카트리스가 떨어뜨린다 |
| 월석(月の石) | 쿠알을 비롯한 에스타 부근의 몬스터들이 자주 떨어뜨린다 |

# SeeD랭크를 올리자!

SeeD가 되면 일정시간마다 급료를 받게 되는데 이 액수는 SeeD랭크가 올라감에 따라 증가한다. 하지만 SeeD랭크 상승에 필요한 필기시험의 문제는 레벨이 올라갈수록 엄청난 난이도(?)를 자랑하는데다가 반드시 만점을 받아야만 합격할 수 있다. 그리 권하고 싶지는 않지만 도저히 정상적으로 승급이 불가능하다고 판단되면 다음의 해답으로 최고 레벨의 SeeD가 되어보는 것도 그리 나쁘지는 않을 듯하다.

## SeeD 시험문제 답안

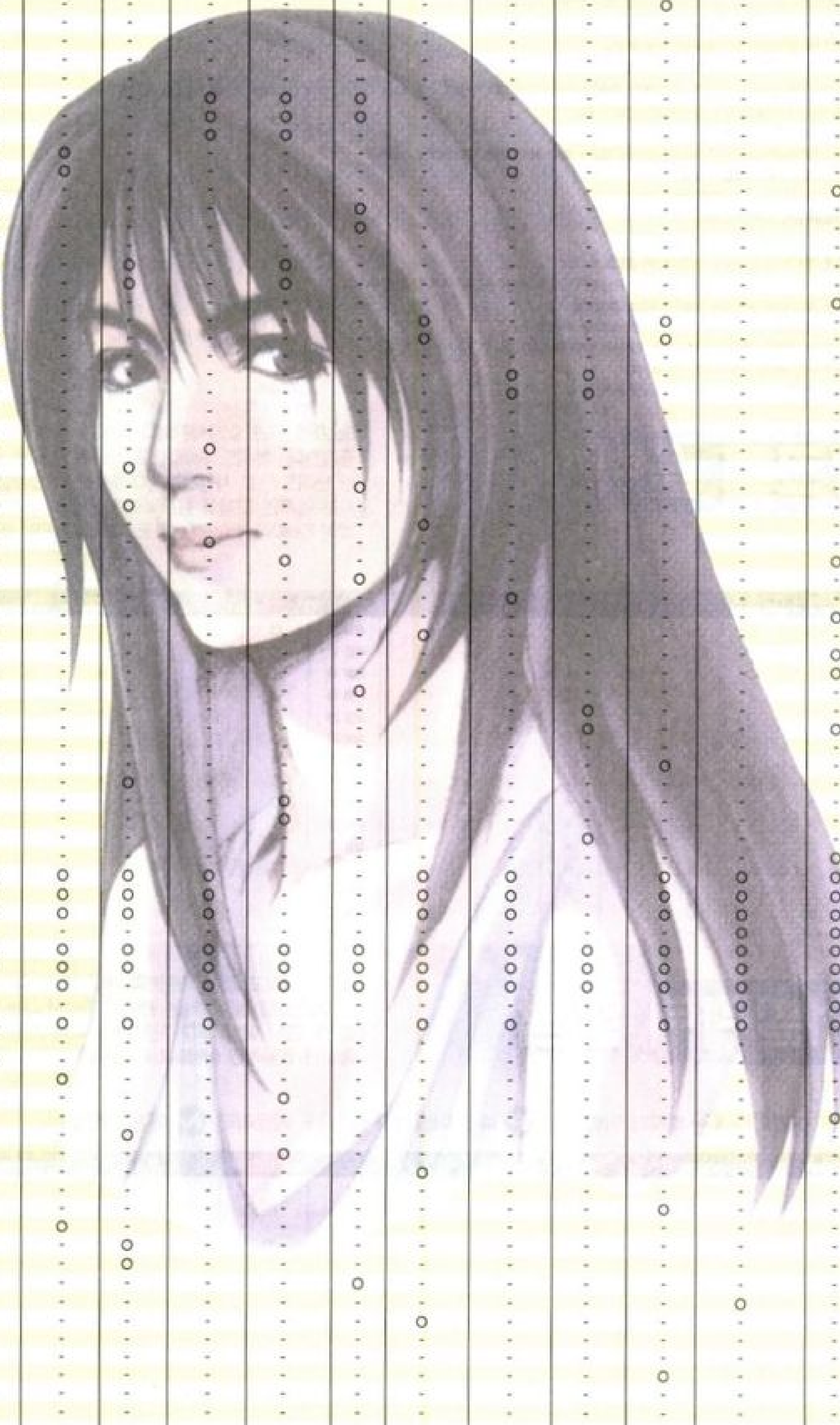
| | 문제 1 | 문제 2 | 문제 3 | 문제 4 | 문제 5 | 문제 6 | 문제 7 | 문제 8 | 문제 9 | 문제 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 레벨 1 | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × |
| 레벨 2 | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × |
| 레벨 3 | × | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × |
| 레벨 4 | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | × | × |
| 레벨 5 | × | × | × | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ |
| 레벨 6 | ○ | × | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | × | ○ |
| 레벨 7 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × |
| 레벨 8 | × | ○ | × | × | ○ | ○ | × | × | ○ | × |
| 레벨 9 | × | ○ | × | × | × | × | × | × | ○ | ○ |
| 레벨 10 | ○ | × | × | × | × | × | × | × | ○ | × |
| 레벨 11 | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ |
| 레벨 12 | × | ○ | × | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × |
| 레벨 13 | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | × | × |
| 레벨 14 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | ○ | × |
| 레벨 15 | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ | × | ○ |
| 레벨 16 | ○ | × | × | ○ | × | ○ | × | × | ○ | × |
| 레벨 17 | ○ | × | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × |
| 레벨 18 | ○ | × | × | × | ○ | × | × | × | × | × |
| 레벨 19 | ○ | × | × | ○ | × | × | × | × | × | ○ |
| 레벨 20 | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | × |
| 레벨 21 | ○ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ | × |
| 레벨 22 | × | × | × | ○ | × | × | × | ○ | ○ | × |
| 레벨 23 | ○ | × | × | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 레벨 24 | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| 레벨 25 | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | × | × |
| 레벨 26 | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | × | × |
| 레벨 27 | × | ○ | × | × | × | × | ○ | × | ○ | × |
| 레벨 28 | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × |
| 레벨 29 | × | × | × | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × |
| 레벨 30 | × | ○ | × | × | × | × | ○ | × | × | × |

# G.F별 어빌리티 일람

G.F가 가지고 있는 대부분의 어빌리티는 아이템을 사용하여 기억시키거나 잊어버리게 할 수 있으므로 성장시키는 방법에 따라서 다소 유연성이 있다. 그러나 특정 G.F만이 기억할 수 있는 어빌리티가 존재하고 각기 기본적인 특성이 상이하므로 아래의 일람표를 활용하면 효율적인 어빌리티의 습득에 도움이 될 것이다.

J 정션 어빌리티 ! 커맨드 어빌리티 C 캐릭터 어빌리티 P 파티 어빌리티 G G.F 어빌리티 M 메뉴 어빌리티

| 종류 | 어빌리티명 | 케찰코아틀 | 시바 | 이프리트 | 세이렌 | 브라더즈 | 디아블로스 | 카벙클 | 리바이어선 | 판데모니움 | 켈베로스 | 알렉산더 | 그라샤라볼라스 | 바하무트 | 사보텐더 | 톤베리 | 에덴 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | HP J | | ○ | - | ○ | - | ○ | ○ | ○ | - | - | - | - | — | - | - | - |
| J | 힘J(力J) | | - | ○ | ○ | - | ○ | - | - | - | ○ | ○ | - | — | - | - | - |
| J | 체력J( 力J) | | ○ | ○ | - | - | - | - | ○ | - | - | - | - | — | - | - | - |
| J | 마력J(魔力J) | | ○ | - | - | ○ | - | ○ | ○ | ○ | - | ○ | - | — | - | - | - |
| J | 정신J(精神J) | 50 | - | ○ | - | - | ○ | - | - | ○ | - | ○ | ○ | - | - | - | - |
| J | 민첩성J(早さJ) | 120 | - | - | - | - | - | - | - | - | ○ | ○ | - | - | - | - | ○ |
| J | 회피J(回避J) | 200 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | ○ | - | ○ |
| J | 명중J(命中J) | | - | - | - | - | - | ○ | - | - | - | ○ | - | - | - | - | ○ |
| J | 운J(運J) | | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | ○ | - | - |
| J | 속성공격J(属性攻撃J) | ○ | ○ | ○ | - | ○ | - | - | ○ | ○ | - | ○ | ○ | - | - | - | |
| J | 속성방어J(属性防御J) | ○ | ○ | ○ | - | ○ | - | - | - | ○ | - | - | - | - | - | - | |
| J | 속성방어J×2(属性防御J×2) | ○ | ○ | ○ | - | - | - | - | ○ | ○ | - | ○ | - | - | - | - | |
| J | 속성방어J×4(属性防御J×4) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | ○ | ○ | - | - | - | |
| J | ST공격J(ST攻撃J) | - | - | - | ○ | - | - | ○ | - | - | ○ | - | ○ | - | - | - | |
| J | ST방어J(ST防御J) | - | - | - | ○ | - | - | ○ | - | - | ○ | - | - | — | - | - | |
| J | ST방어J×2(ST防御J×2) | - | - | - | ○ | - | - | ○ | - | - | ○ | - | - | - | - | - | |



| 종류 | 어빌리티명 | 케차코틀 | 시바 | 이프리트 | 세이렌 | 브라더스 | 디아보로스 | 카벙클 | 리바이어선 | 판더모니움 | 켈베로스 | 알렉산더 | 그라샤라보라스 | 바하무트 | 사보텐더 | 톤베리 | 에덴 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | ST방어J×4(ST防御J×4) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | O | - | - | - | - |
| J | 어빌리티×3(アビリティ×3) | - | - | - | - | - | - | O | O | - | - | O | O | - | - | - | - |
| J | 어빌리티×4(アビリティ×4) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - |
| ! | 마법(まほう) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| ! | G.F. | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| ! | 드로우(ドロー) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| ! | 아이템(アイテム) | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| ! | 카드(カード) | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| ! | 죽음의 선고(しのせんこく) | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| ! | 돌격(とつげき) | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O |
| ! | 치료(ちりょう) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| ! | 방어(ぼうぎょ) | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| ! | 암흑(あんこく) | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | O | - | - | - | O |
| ! | 회복(かいふく) | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - |
| ! | 흡수(すいとる) | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | O | - | - | - | - |
| ! | 소생(そせい) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - |
| ! | 자폭(じばく) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - |
| ! | 포식(たべる) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O |
| ! | 레벨다운(レベルダウン) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |
| ! | 레벨업(レベルアップ) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |
| C | HP+20% | - | - | - | - | O | O | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | HP+40% | - | - | - | - | O | O | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | HP+80% | - | - | - | - | O | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 힘+20%(力+20%) | - | - | O | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 힘+40%(力+40%) | - | - | O | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 힘+60%(力+60%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| C | 체력+20%( 力+20%) | - | O | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 체력+40%( 力+40%) | - | O | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 체력+60%( 力+60%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 마력+20%(魔力+20%) | O | - | - | O | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 마력+40%(魔力+40%) | O | - | - | O | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 마력+60%(魔力+60%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| C | 정신+20%(精神+20%) | - | O | - | - | - | - | - | O | - | - | O | - | - | - | - | - |
| C | 정신+40%(精神+40%) | - | O | - | - | - | - | - | O | - | - | O | - | - | - | - | - |
| C | 정신+60%(精神+60%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 민첩성+20%(早さ+20%) | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | - | - | - | - | - | - |
| C | 민첩성+40%(早さ+40%) | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | - | - | - | - | - | - |
| C | 회피+30%(回避+30%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | - |
| C | 운+50%(運+50%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | O |
| C | HP보너스(HPボーナス) | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - |
| C | 힘보너스(力ボーナス) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |
| C | 체력보너스( 力ボーナス) | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | O | - | - |
| C | 마력보너스(魔力ボーナス) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - |
| C | 정신보너스(精神ボーナス) | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | O | - | - |
| C | 보호(かばう) | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 강탈(ぶんどる) | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| C | 카운터(カウンター) | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 선행(さきがけ) | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | O | O | - |
| C | 보행 HP회복(歩くとHP回復) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | O | - |
| C | 오토포션(オートポーション) | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | O | O | - |
| C | 오토프로테스(オートプロテス) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| C | 오토쉘(オートシェル) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| C | 오토리플레크(オートリフレク) | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| C | 오토헤이스트(オートヘイスト) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - |
| C | 더블소비1(ダブル消費1) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | O | O | - | - |
| C | 트리플소비1(トリプル消費1) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O |
| C | 약의 지식(くすりのちしき) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - |
| P | 숨겨진 포인트 발견(隠しポイント発見) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| P | 인카운트반감(エンカウント半減) | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| P | 인카운트없음(エンカウントなし) | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| P | 경계(けいかい) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - |
| P | 레어 아이템(レアアイテム) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| G | 소환마법+10%(召喚魔法+10%) | O | O | O | O | O | - | - | O | O | - | O | O | O | - | O | O |
| G | 소환마법+20%(召喚魔法+20%) | O | O | O | O | O | - | - | O | O | - | O | O | O | - | O | O |
| G | 소환마법+30%(召喚魔法+30%) | O | O | O | O | O | - | - | O | O | - | O | O | O | - | O | O |
| G | 소환마법+40%(召喚魔法+40%) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | - | - | O |
| G | G.F.HP+10% | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| G | G.F.HP+20% | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| G | G.F.HP+30% | - | - | O | - | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O | O |
| G | G.F.HP+40% | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | O | - | - | O |
| G | 응원(おうえん) | O | O | O | O | O | - | - | O | O | - | O | O | O | - | O | O |
| M | 뇌마법정제(雷魔法精製) | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 냉기마법정제(冷気魔法精製) | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 염마법정제(炎魔法精製) | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 시공마법정제(時空魔法精製) | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 금단마법정제(禁断魔法精製) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| M | 생명마법정제(生命魔法精製) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | ST마법정제(ST魔法精製) | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 서포트마법정제(サポート魔法精製) | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 중클래스마법정제(中クラス魔法精製) | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 상클래스마법정제(上クラス魔法精製) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - |
| M | 탄약정제(弾薬精製) | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | ST약정제(ST薬精製) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 도구정제(道具精製) | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 회복약정제(回復薬精製) | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 금단약정제(禁断薬精製) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - |
| M | G.F회복약정제(G.F回復薬精製) | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | G.F능력약정제(G.F能力アップ精製) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O |
| M | 카드변화(カード変化) | O | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| M | 약레벨업(薬レベルアップ) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - | - | - |
| M | 가격깎기(値切る) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |
| M | 고가에 팔기(高値で売る) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |
| M | 낯익음(顔なじみ) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |
| M | 정크숍호출(ジャンク屋呼び出し) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - | - | - |
| M | 숍호출(ショップ呼び出し) | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | O | - |

# 아이템 리스트

| 구분 | 아이템 이름 | 효과 |
|---|---|---|
| 회복아이템 | 포션(ポーション) | HP를 200 회복 |
| | 포션개(ポーション改) | HP를 400 회복 |
| | 하이포션(ハイポーション) | HP를 1000 회복 |
| | 하이포션개(ハイポーション改) | HP를 2000 회복 |
| | 엑스포션(エクスポーション) | HP 완전 회복 |
| | 메가포션(メガポーション) | 파티전원의 HP를 1000 회복 |
| | 에릭서(エリクサ) | HP를 거의 전부 회복하면서 스테이터스 이상을 치료 |
| | 라스트에릭서(ラストエリクサ) | 아군 전체의 HP를 거의 전부 회복하면서 스테이터스 이상을 회복 |
| | 피닉스의 꼬리(フェニックスの尾) | 전투불능을 회복 |
| | 메가피닉스(メガフェニックス) | 파티 전원의 전투불능을 회복 |
| | 만능약(万能薬) | 스테이터스 이상을 회복 |
| | 만능약개(万能薬改) | 스테이터스 이상과 마법효과를 회복 |
| | 안약(目薬) | 암흑상태를 회복 |
| | 금침(金の針) | 석화상태를 회복 |
| | 산언초(山彦草) | 침묵상태를 회복 |
| | 성수(聖水) | 좀비, 가스를 해소 |
| | 해독제(毒消し) | 독을 해소 |
| 전투보조 | 영웅의 약 시작형(英雄の薬 試作型) | 아군 1명을 일정확률로 잠시동안 무적상태로 만든다 |
| | 영웅의 약(英雄の薬) | 아군 1명을 잠시동안 무적상태로 만든다 |
| | 성전의 약 시작형(聖戦の薬 試作型) | 일정확률로 파티 전원을 잠시동안 무적상태로 만든다 |
| | 성전의 약(聖戦の薬) | 파티 전원을 잠시동안 무적상태로 만든다 |
| | 쉘스톤(シェルストーン) | 마법 쉘과 동일한 효과 |
| | 프로테스스톤(プロテスストーン) | 마법 프로테스와 동일한 효과 |
| | 오라스톤(オーラストーン) | 마법 오라와 동일한 효과 |
| | 데스스톤(デスストーン) | 마법 데스와 동일한 효과 |
| | 홀리스톤(ホーリーストーン) | 마법 홀리와 동일한 효과 |
| | 프레아스톤(フレアストーン) | 마법 프레아와 동일한 효과 |
| | 메테오스톤(メテオストーン) | 마법 메테오와 동일한 효과 |
| | 알테마스톤(アルテマストーン) | 마법 알테마와 동일한 효과 |
| | 기잘의 야채(ギザールの野菜) | 전투중 초코보를 소환한다 |
| | 우정의 징표(ゆうじょうのあかし) | 전투중 몰비를 소환한다 |
| 텐트 | 텐트(テント) | 파티 전원의 HP, 상태이상을 회복(G.F제외) |
| | 페트하우스(ペットハウス) | 모든 G.F의 HP를 회복시킨다 |
| | 코테지(コテージ) | 파티 전원 및 모든 G.F의 HP를 회복시킨다 |
| G.F | G포션(Gポーション) | G.F의 HP를 200 회복 |
| | G하이포션(Gハイポーション) | G.F의 HP를 1000 회복 |
| | G메가포션(Gメガポーション) | 모든 G.F의 HP를 1000 회복 |
| | G리터너(Gリターナー) | G.F를 전투불능상태에서 회복 |
| | 리네임카드(リネームカード) | G.F의 이름을 변경한다 |
| | 망각초(忘れ草) | G.F의 어빌리티를 소거한다 |
| | HP의 서(HPの書) | G.F에게 정션 어빌리티 HPJ를 익히게 한다 |
| | 힘의 서(力の書) | G.F에게 정션 어빌리티 힘J(力J)를 익히게 한다 |
| | 체력의 서(體力の書) | G.F에게 정션 어빌리티 체력J(體力J)를 익히게 한다 |
| | 마력의 서(魔力の書) | G.F에게 정션 어빌리티 마력J(魔力J)를 익히게 한다 |
| | 정신의 서(精神の書) | G.F에게 정션 어빌리티 정신J(精神J)를 익히게 한다 |
| | 민첩성의 서(早さの書) | G.F에게 정션 어빌리티 민첩성J(早さJ)를 익히게 한다 |
| | 운의 서(運の書) | G.F에게 정션 어빌리티 운J(運J)를 익히게 한다 |
| | 에이지스의 수호(エイジスの守り) | G.F에게 정션 어빌리티 회피J(回避J)를 익히게 한다 |
| | 엘레멘트 어택(エレメントアタック) | G.F에게 정션 어빌리티 속성공격J(屬性攻擊J)를 익히게 한다 |
| | 엘레멘트 가드(エレメントガード) | G.F에게 정션 어빌리티 속성방어J(屬性防禦J)를 익히게 한다 |
| | 스테이터스 어택(ステータスアタック) | G.F에게 정션 어빌리티 ST공격J(ST攻擊J)를 익히게 한다 |
| | 스테이터스 가드(ステータスガード) | G.F에게 정션 어빌리티 ST방어J×4(ST防禦J×4)를 익히게 한다 |
| | 로제타석(ロゼッタ石) | G.F에게 어빌리티 어빌리티×4(アビリティ×4)를 익히게 한다 |
| | 마법의 서(魔法の書) | G.F에게 커맨드 어빌리티 마법(まほう)을 익히게 한다 |
| | G.F의 서(G.Fの書) | G.F에게 커맨드 어빌리티 G.F를 익히게 한다 |
| | 아이템의 서(アイテムの書) | G.F에게 커맨드 어빌리티 아이템(アイテム)을 익히게 한다 |
| | 드로우의 서(ドローの書) | G.F에게 커맨드 어빌리티 드로우(ドロー)를 익히게 한다 |
| | 승부사의 혼(勝負師の魂) | G.F에게 커맨드 어빌리티 가드(カード)를 익히게 한다 |
| | 치유의 반지(いやしの指輪) | G.F에게 커맨드 어빌리티 회복(かいふく)을 익히게 한다 |
| | 피닉스의 혼(フェニックスの魂) | G.F에게 커맨드 어빌리티 소생(そせい)을 익히게 한다 |
| | 구급세트(救急セット) | G.F에게 커맨드 어빌리티 치료(ちりょう)를 익히게 한다 |
| | 밤의 혼(ボムの魂) | G.F에게 커맨드 어빌리티 자폭(じばく)을 익히게 한다 |
| | 식욕마신의 남비(食欲魔神のナベ) | G.F에게 커맨드 어빌리티 포식(たべる)을 익히게 한다 |
| | 모그의 부적(モグのお守り) | G.F에게 커맨드 어빌리티 새끼 모글리(コモーグリ)를 익히게 한다 |
| | 철파이프(鉄パイプ) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 소환마법+10%(召喚魔法+10%)를 익히게 한다 |
| | 별들의 조각(星 のかけら) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 소환마법+20%(召喚魔法+20%)를 익히게 한다 |
| | 에너지의 결정체(エネルギー結晶 ) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 소환마법+30%(召喚魔法+30%)를 익히게 한다 |
| | 소울 오브 사마사(ソウルオブサマサ) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 소환마법+40% (召喚魔法+40%)를 익히게 한다 |
| | 부활의 반지(復活の指輪) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 HP+20%를 익히게 한다 |
| | 거인의 반지(巨人の指輪) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 HP+40%를 익히게 한다 |
| | 가이아의 반지(ガイアの指輪) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 HP+80%를 익히게 한다 |
| | 힘내는 옷(ちからだすき) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 힘+20%(力+20%)를 익히게 한다 |
| | 파워리스트(パワーリスト) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 힘+40%(力+40%)를 익히게 한다 |
| | 하이퍼리스트(ハイパーリスト) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 힘+60%(力+60%)를 익히게 한다 |
| | 거북의 등껍질(カメのこうら) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 체력+20%( 力+20%)를 익히게 한다 |
| | 오리할콘(オリハルコン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 체력+40%( 力+40%)를 익히게 한다 |
| | 아다만타인(アダマンタイン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 체력+60%( 力+60%)를 익히게 한다 |
| | 룬의 팔찌(ルーンの腕輪) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 정신+20%(精神+20%)를 익히게 한다 |
| | 포스의 팔찌(フォースの腕輪) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 정신+40%(精神+40%)를 익히게 한다 |
| | 마신의 팔찌(魔神の腕輪) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 정신+60%(精神+60%)를 익히게 한다 |
| | 서클렛(サークレット) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 마력+20%(魔力+20%)를 익히게 한다 |
| | 휴프노크라운(ヒュプノクラウン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 마력+40%(魔力+40%)를 익히게 한다 |
| | 로얄크라운(ロイヤルクラウン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 마력+60(魔力+60%)를 익히게 한다 |
| | 제트엔진(ジェットエンジン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 민첩성+20%(早さ+20%)를 익히게 한다 |
| | 로켓엔진(ロケットエンジン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 민첩성+40%(早さ+40%)를 익히게 한다 |
| | 달의 커튼(月のカーテン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 오토 쉘(オートシェル)을 익히게 한다 |
| | 철의 커튼(鐵のカーテン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 오토 프로테스(オートプロテス)를 익히게 한다 |
| | 빛의 커튼(光のカーテン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 오토 리플레크(オートリフレク)를 익히게 한다 |
| | 가속장치(加速装置) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 オートヘイスト)를 익히게 한다 |
| | 몽크의 마음가짐(モンクの心得) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 카운터(カウンター)를 익히게 한다 |
| | 기사의 마음가짐(ナイトの心得) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 보호(かばう)를 익히게 한다 |
| | 의술의 마음가짐(醫術の心得) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 약의 지식(くすりのちしき)을 익히게 한다 |
| | 100본침(100本針) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 대미지 반사(ダメージがえし)를 익히게 한다 |
| | 스리스타즈(スリースターズ) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 트리플 소비1(トリプル消費1)을 익히게 한다 |

| 구분 | 이름 | 효과 |
|---|---|---|
| | 리본(リボン) | G.F에게 캐릭터 어빌리티 리본(リボン)을 기억시킨다 |
| | 힐링메일(ヒーリングメイル) | G.F에게 G.F 어빌리티 G.F HP+10%를 익히게 한다 |
| | 실버메일(シルバーメイル) | G.F에게 G.F 어빌리티 G.F HP+20%를 익히게 한다 |
| | 골드아머(ゴールドアーマー) | G.F에게 G.F 어빌리티 G.F HP+30%를 익히게 한다 |
| | 다이아아머(ダイヤアーマー) | G.F에게 G.F 어빌리티 G.F HP+40%를 익히게 한다 |
| 탄환 | 통상탄(通常彈) | 일반적으로 사용하는 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 산탄(散彈) | 적 전체를 공격할 수 있는 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 파괴탄(破壞彈) | 통상의 3배의 위력을 가진 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 속사탄(速射彈) | 매우 빠른 스피드로 발사가 가능한 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 암흑탄(暗黑彈) | 각종 스테이터스 이상효과가 있는 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 화염탄(火炎彈) | 염속성이 깃든 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 철갑탄(徹甲彈) | 어떠한 철갑도 꿰뚫는 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| | 파동탄(波動彈) | 강력한 에너지를 주입한 탄환(아바인의 특수기로 사용) |
| 정제재료 | 마석(魔石) | 마법의 힘을 가지는 돌 |
| | 마석의 조각(魔石のかけら) | 마법의 힘을 약간 가진 돌 |
| | 마도석(魔導石) | 강력한 마법의 힘을 가진 돌 |
| | 오류의 촉수(オチューの觸手) | 강하고 유연한 촉수 |
| | 치료의 물(いやしの水) | 생명력을 품은 물 |
| | 코카토리스의 깃털(コカトリスの羽) | 석화의 힘을 가진 깃털 |
| | 좀비파우더(ゾンビパウダー) | 좀비상태로 만드는 가루 |
| | 대시슈즈(ダッシュシューズ) | 민첩성이 향상되는 신발 |
| | 뾰족한 손톱(とがった爪) | 끝이 뾰족한 긴 손톱 |
| | 나사(ネジ) | 무기의 개조에 자주 사용하는 부품 |
| | 톱날(ノコギリの刃) | 울퉁불퉁한 날 |
| | 메즈마라이즈의 날(メズマライズの刃) | 길고 날카로운 메즈마라이즈의 날 |
| | 흡혈의 이빨(吸血の牙) | 흡혈공격을 하는 몬스터의 이빨 |
| | 투기의 조각(鬪氣のかけら) | 투지가 봉해져 있는 돌 |
| | 아군살해의 검(味方殺しの劍) | 가지고 있는 자가 자기편을 친다고 하는 검 |
| | 졸음가루(眠り粉) | 졸음을 부르는 가루 |
| | 생명의 반지(命の指輪) | 생명력을 봉인한 반지 |
| | 용의 이빨(龍の牙) | 회복력을 가진 용의 어금니 |
| 청마법 | 거미의 실(クモの　) | 키스티스가 청마법 초진동(超振動)을 익힌다 |
| | 산호의 조각(サンゴのかけら) | 키스티스가 청마법 전격(電擊)을 익힌다 |
| | 블랙홀(ブラックホール) | 키스티스가 청마법 데조네이터(デジョネーター)를 익힌다 |
| | 미사일(ミサイル) | 키스티스가 청마법 마이크로 미사일(マイクロミサイル)을 익힌다 |
| | 화룡의 이빨(火龍の牙) | 키스티스가 청마법 파이어 브레스(ファイヤーブレス)를 익힌다 |
| | 아식연발총(牙式連發銃) | 키스티스가 청마법 개틀링 포(ガトリング砲)를 익힌다 |
| | 저주의 손톱(呪い爪) | 키스티스가 청마법 레벨 데스(レベルーデス)를 익힌다 |
| | 수수께끼의 액체(謎の液體) | 키스티스가 청마법 용해액(溶解液)을 익힌다 |
| | 물의 결정(水の結晶) | 키스티스가 청마법 아쿠아 브레스(アクアブレス)를 익힌다 |
| | 몰볼의 촉수(モルボルの觸手) | 키스티스가 청마법 악취(臭い息)를 익힌다 |
| | 바람의 속삭임(風のささやき) | 키스티스가 청마법 화이트 윈드(ホワイトウインド)를 익힌다 |
| | 레이저캐논(レーザーキャノン) | 키스티스가 청마법 호밍레이저(ホーミングレーザー)를 익힌다 |
| | 배리어 시스템(バリアシステム) | 키스티스가 청마법 마이티가드(マイティガード)를 익힌다 |
| | 고출력 발생장치(高出力發生裝置) | 키스티스가 청마법 레이봄(レイーボム)을 익힌다 |
| | 다크매터(ダークマター) | 키스티스가 청마법 쇼크웨이브 펄서(ショックウェーブパルサー)를 익힌다 |
| 상성업 | 밤의 조각(ボムのかけら) | 이프리트와의 상성+1 |
| | 붉은 이빨(赤い牙) | 이프리트와의 상성+3 |
| | 남극의 바람(南極の風) | 시바와의 상성+1 |
| | 북극의 바람(北極の風) | 시바와의 상성+3 |
| | 다이나모석(ダイナモ石) | 케차와틀과의 상성+3 |
| | 바람을 가르는 깃(風切り羽) | 퀀더모니움과의 상성+1 |
| | 독이빨(毒の牙) | 그라사라보라스와의 상성+3 |
| | 철구(鐵球) | 디아보로스와의 상성+3 |
| | 월석(月の石) | 알렉산더와의 상성+3 |
| | 공룡의 뼈(恐龍の骨) | 브라더즈와의 상성+3 |
| | 풍차(風車) | 퀀더모니움과의 상성+3 |
| | 용의 가죽(龍の皮) | 카방클과의 상성+3 |
| | 생선의 지느러미(サカナのヒレ) | 리바이어선과의 상성+2 |
| | 용의 비늘(龍のウロコ) | 켈베로스와의 상성+3 |
| | 침묵의 가루(沈默の粉) | 세이렌과의 상성+3 |
| | 독가루(毒の粉) | 그라사라보라스와의 상성+1 |
| | 식칼(ほうちょう) | 톤베리와의 상성+3 |
| | 사보텐의 가시(サボテンのトゲ) | 사보텐더와의 상성+3 |
| | 현자의 돌(賢者の石) | 바하무트와의 상성+3 |
| | 러브러브G(ラブラブG) | 모든 G.F와의 상성+20 |
| 능력치 상승 | HP업(HPアップ) | 캐릭터의 HP최대치+1 |
| | 파워업(パワーアップ) | 캐릭터의 힘+1 |
| | 가드업(ガードアップ) | 캐릭터의 체력+1 |
| | 매직업(マジックアップ) | 캐릭터의 마력+1 |
| | 마인드업(マインドアップ) | 캐릭터의 정신+1 |
| | 스피드업(スピードアップ) | 캐릭터의 민첩성+1 |
| | 럭업(ラックアップ) | 캐릭터의 운+1 |
| 기타 | 연료(燃料) | 렌터카에 사용하는 연료 |
| | 이웃의 그녀(となりのカノジョ) | 성인용 사진집 |
| | 마녀의 편지(魔女の手紙) | 이데아가 써준 소개장 |
| | 초코보의 명찰(チョコボの名札) | 초코보의 이름을 변경할 수 있다 |
| | 페트의 명찰(ペットの名札) | 안젤로의 이름을 변경할 수 있다 |
| | 솔로몬의 반지(ソロモンの指輪) | 그라사라보라스를 불러낸다 |
| | 마법의 램프(魔法のランプ) | 디아보로스를 불러낸다 |
| 잡지 | 월간무기 창간호(月刊武器 創刊　) | 스콜, 리노아, 아바인, 셀피의 최강무기 개조법이 실려 있다 |
| | 월간무기 3월호(月刊武器3月　) | 스콜, 젤, 셀피, 키스티스의 무기 개조법이 실려있다 |
| | 월간무기 4월호(月刊武器4月　) | 스콜, 젤, 리노아, 아바인의 무기 개조법이 실려있다 |
| | 월간무기 5월호(月刊武器5月　) | 스콜, 리노아, 아바인, 키스티스의 무기개조법이 실려 있다 |
| | 월간무기 6월호(月刊武器6月　) | 스콜, 젤, 셀피, 키스티스의 무기개조법이 실려 있다 |
| | 월간무기 7월호(月刊武器7月　) | 스콜, 리노아, 아바인, 셀피의 무기개조법이 실려 있다 |
| | 월간무기 8월호(月刊武器8月　) | 스콜, 젤, 리노아, 키스티스의 무기개조법이 실려 있다 |
| | 페트통신 1호(ペット通信1　) | 안젤로에게 안젤로 스트라이크(アンジェロストライク)를 익히게 할 수 있다 |
| | 페트통신 2호(ペット通信2　) | 안젤로에게 안젤로 리커버(アンジェロリカバー)를 익히게 할 수 있다 |
| | 페트통신 3호(ペット通信3　) | 안젤로에게 인비지블 문(インビジブルムーン)을 익히게 할 수 있다 |
| | 페트통신 4호(ペット通信4　) | 안젤로에게 안젤로 리버스(アンジェロリバース)를 익히게 할 수 있다 |
| | 페트통신 5호(ペット通信5　) | 안젤로에게 안젤로 서치(アンジェロサーチ)를 익히게 할 수 있다 |
| | 페트통신 6호(ペット通信6　) | 안젤로에게 위쉬스타(ウィッシュスター)를 익히게 할 수 있다 |
| | 격투왕001(格鬪王001) | 젤이 돌핀 블로우(ドルフィンブロウ) 커맨드를 익힐 수 있다 |
| | 격투왕002(格鬪王002) | 젤이 메테오 스트라이크(メテオストライク) 커맨드를 익힐 수 있다 |
| | 격투왕003(格鬪王003) | 젤이 메테오 바렛(メテオバレット) 커맨드를 익힐 수 있다 |
| | 격투왕004(格鬪王004) | 젤이 디퍼런트 비트(ディファレントビート) 커맨드를 익힐 수 있다 |
| | 격투왕005(格鬪王005) | 젤이 엄식 파이널헤븐(俺式ファイナルヘブン) 커맨드를 익힐 수 있다 |
| | 오컬트팬Ⅰ(オカルトファンⅠ) | 초현상 전문잡지, 사건특집호, 그라사라보라스에 대한 기사가 실려 있다 |
| | 오컬트팬Ⅱ(オカルトファンⅡ) | 초현상 전문잡지, 사진특집호, 수수께끼의 비행물체에 대한 기사가 실려 있다 |
| | 오컬트팬Ⅲ(オカルトファンⅢ) | 초현상 전문잡지, 마계특집호, 스콜의 반지에 대한 기사가 실려 있다 |
| | 오컬트팬Ⅳ(オカルトファンⅣ) | 초현상 전문잡지, 마계특집호, 코요코요에 대한 기사가 실려 있다 |

FINAL FANTASY VIII

# FFVIII 카드배틀의 비밀




그들은 그때의 사건으로
깨닫게 된다. 인간의 내면에
도사리고 있는
짐승의 각성을…
카드
변화!
으윽~
차라리
죽여다
오~
뾰로롱
왓! 어쩜…
성공이다.
번쩍
훗! 카드는
내가 먹겠다
움찔
움찔
슉
번쩍
…이거 미안하군
잠시 혼란상태
였나봐…억
착
번쩍
살육
번쩍
난자
번쩍
탕-
학살
그리고 여기 또 하나
어둠에 숨겨진 비밀이
있었으니…
CD 두번째 장 후반부
…사이파
앗! 바로
저건
궁극의 카드…!
번쩍
이것만
있으면
…
중얼중얼…
이일은…비밀
…아델…가짜
…
알았지?
까악
까악

# PLAY STATION

이번에는 레이싱이다!



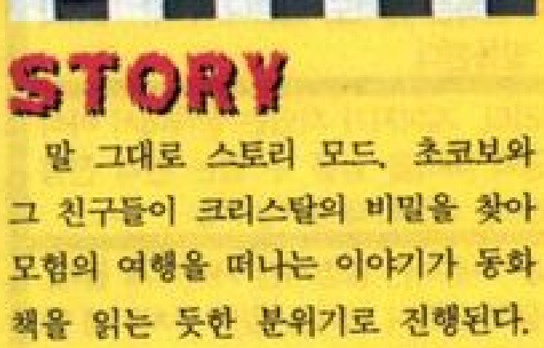
# 초코보 레이싱
## -환상계로의 로드-

제작사: 스퀘어
장르: 레이싱
발매일: 3월 18일(발매중)
발매가: 5,800 엔

| |
|---|
| 그래픽 |
| 조작감 |
| 스토리 |
| 연출 |
| 사운드 |
| 소장가치 |

스퀘어의 간판 스타라고 불려도 이젠 손색이 없는 초코보! 이상한 던전에서도 대활약을 보여주었지만 이번에는 레이싱계에 투신한다. 나오는 캐릭터들도 이상한 던전에 등장했던 캐릭터는 물론 FF 8의 스콜과 FF 7의 클라우드까지 등장해 스퀘어 팬들을 기쁘게 해준다. 자 초코보가 달리는 모습을 감상해 볼까?

## 게임 모드 설명




### STORY

말 그대로 스토리 모드. 초코보와 그 친구들이 크리스탈의 비밀을 찾아 모험의 여행을 떠나는 이야기가 동화책을 읽는 듯한 분위기로 진행된다. 숨겨진 캐릭터나 코스를 고를 수 있는 중요한 키 포인트이기도 하다.

### GP

그랑프리 모드. 마음에 드는 캐릭터를 골라 4개의 코스를 완주해 순위별로 주어지는 점수의 합계로 1, 2, 3위가 결정된다. 6명을 복수로 골라 레이싱을 즐길 수도 있다.

### TIME

타임 어택. 레이싱 게임에는 반드시라고 해도 좋을 만큼 빼놓을 수 없는 모드다. 보다 빠른 자신의 한계를 느껴보고 싶다면 타임 어택 모드를!

### V·S

대전 모드. 1P와 2P, 혹은 1P와 COM, 그것도 아니면 COM 대 COM의 대전을 즐길 수 있다. 화면이 상하 2개로 분할되어 레이싱을 펼친다.

### RELAY

3명의 캐릭터와 각각의 어빌리티를 선택해 릴레이 형식의 경주를 즐길 수 있는 모드다. 1사람당 3바퀴, 최대 9바퀴를 돌 수 있다.

### OPTION

각 코스의 기록, 버튼 설정, BGM 등을 설정하는 모드다.

### DATA

지금까지의 데이터를 세이브하거나 로드하는 모드. 스토리 모드 클리어할 때마다 반드시 세이브 해두자.



# 레이싱은 어떻게 즐기나?

초코보 레이싱은 일반 레이싱 게임의 규칙과 더불어 스퀘어의 세계관, 정확히 말하자면 파이널 판타지의 세계관에 기초한 룰이 적용된다. 레이싱 도중 상대방을 방해할 수 있는 여러가지 마석과 자신이 가지고 있는 어빌리티를 이용해 먼저 골인 지점에 다다르는 것이 게임의 목적이다. 일단 게임을 시작하기 전에 이러한 것들이 무엇인지 알아 두어야할 필요가 있다.

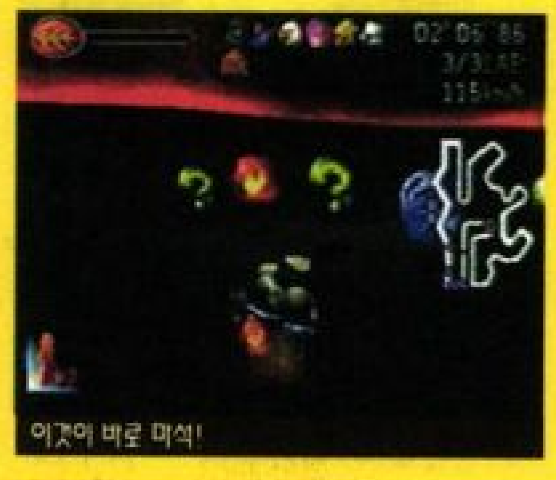


## 기본조작

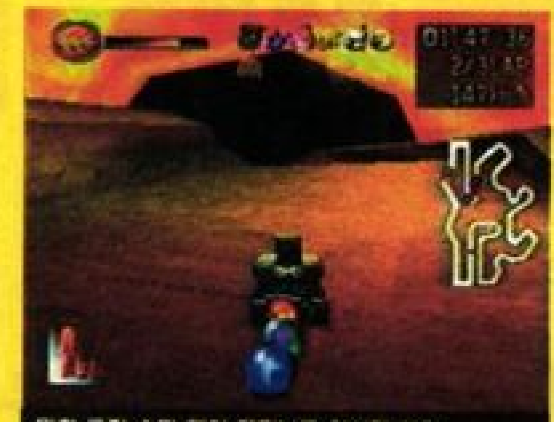
| 방향키 | 방향전환 |
|---|---|
| □ 버튼 | 액셀 |
| × 버튼 | 브레이크, 취소 |
| △ 버튼 | 후진 |
| ○ 버튼 | 결정 |
| L1 버튼 | 어빌리티를 사용 |
| R1 버튼 | 가지고 있는 마석을 사용 |

## 마석이란?

코스 위에는 여러가지 효과를 가지고 있는 마석들이 늘어서 있다. 얻는 방법은 그냥 부딪히기만하면 O.K! 그러면 캐릭터의 꼬리처럼 마석이 늘어서게 되고 이때 R1 버튼 을 누르면 가지고 있는 마석을 사용할 수 있다. 여러가지 효과를 지니고 있지만 동종의 마석을 계속 모으는 것으로 효과를 강화시킬 수 있다. 마석을 얻는 즉시 바로 사용하지 말고 보다 큰 효과를 노려보는 것도 중요하다.



이것이 바로 마석!

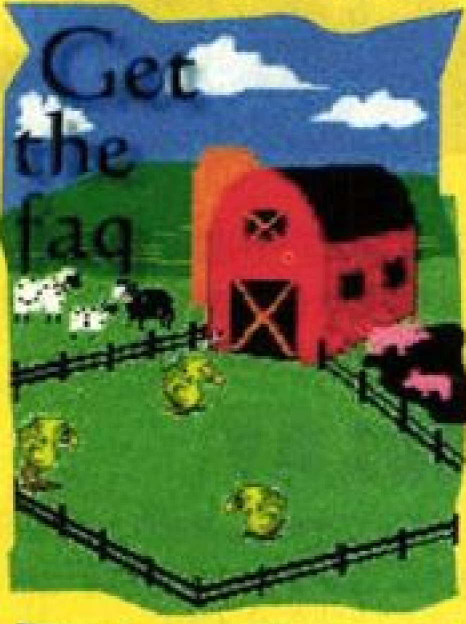


마치 고전 슈팅 게임 제미니를 연상케 한다

## 어빌리티란?

각 캐릭터는 자신들만의 고유한 어빌리티를 가지고 있다. 하지만 게임에서는 어느 캐릭터라도 전체 어빌리티 중 무엇이든지 하나를 선택해 레이싱에 참가하게 된다. 캐릭터 자체가 지니고 있는 특성을 잘 고려해 이런저런 어빌리티를 조합하면 다양한 효과를 볼 수 있다.

어빌리티는 화면 좌측 상단에 있는 어빌리티 게이지가 가득 차야만 사용할 수 있고, 사용하고 난 후에는 다시 게이지가 찰 때까지 기다려야한다. 어빌리티와 캐릭터에 따라 게이지가 차는 속도(어빌리티 게이지 스피드: AGS)가 다르니 유념해 두자.







## 마석 일람

| | |
|---|---|
| 헤이스트 | 사용하면 일정시간 스피드가 올라간다. 모아서 쓰면 효과가 지속되는 시간이 늘어난다. |
| 파이어 | 불구슬로 전방의 적을 공격한다. 2개를 모으면 적을 뒤따라가는 파이라, 3개를 모으면 전방의 모든 적을 공격하는 파이가가 된다. |
| 브리자드 | 지면에 얼음을 만들어 적을 미끌어지게 한다. 2개를 모으면 지면을 광범위하게 얼리는 브리자라, 3개를 모으면 적 전체를 얼리는 브리자가가 된다. |
| 썬더 | 전방의 적에게 번개를 떨어뜨린다. 2개를 모으면 명중률이 올라가는 썬더라, 3개를 모으면 적 전원을 공격하는 썬더가가 된다. |
| 미니멈 | 적 전원을 작게 만들어 스피드를 떨어뜨린다. 3개까지 모아서 쓰면 적은 아주 작아져 부딪히기만 해도 튕겨져 나간다. |
| 리플렉크 | 적의 마석 공격을 무효화시킨다. 모아서 쓸 수 없고, 한번 적의 공격을 받으면 효과는 사라진다. 하지만 가지고만 있어도 효과를 발휘해 편리하다. |
| 죽음의 선고 | 전방의 적 한 명에게 죽음의 선고를 내린다. 죽음의 선고에 걸리면 10카운트 후에 충격을 받는다. 모아서 쓸 수 없고, 효과에 걸린 적과 접촉하면 죽음의 신이 늘러붙으니 주의! |
| 알테마 | 라이벌 전원을 공격하는 궁극의 마석. 모아서 쓸수록 파괴력은 올라간다. 3개까지 모으면 엄청난 효과를 볼 수 있다. |
| ? | 위에 나와있는 8개의 마석 중 하나가 랜덤으로 골라지는 마석. 얻을 때까지 어떠한 마석인지는 알 수 없다. |

## 어빌리티 일람

| | |
|---|---|
| 대시 | 초코보가 지니고 있는 어빌리티. 일정시간 스피드가 올라간다. AGS는 전체 어빌리티 중 두 번째로 빠르다. 성능도 상당히 좋고 쓰기에도 간편한 보편적인 어빌리티. |
| 비약 | 모글리의 어빌리티. 등에 빛의 날개가 생겨 일정 시간 떠 있는 상태로 달릴 수 있다. 이 상태에서는 지면 상태가 안 좋은 길에서도 스피드가 떨어지지 않는다. |
| 그립풀 | 고렘의 어빌리티. 일정시간 그립이 좋아진다. 감속 후 재가속 시간도 조금 빨라진다. 연속 코너링에서 큰 효과를 볼 수 있다. |
| 뺏기 | 고블린의 어빌리티. 적이 가지고 있는 마석을 빼앗아 자신의 것으로 만든다. 마석의 레벨을 올리기에 유용하며 이미 마석을 3개 가지고 있다면 쓸 수 없는 어빌리티. |
| 마석 업 | 흑마도사의 어빌리티. 가지고 있는 마석의 레벨을 무조건 1단계 올린다. 강한 공격 마석을 주로 가지고 있어야 효과를 볼 수 있다. 게이지가 차면 자동적으로 발동 된다. |
| 바리어 | 백마도사의 어빌리티. 마석과 어빌리티에 의한 공격을 막아준다. 하지만 막지 못하는 공격도 있으니 주의! 게이지가 차면 자동적으로 발동된다. |
| 마석보관 | 뚱보 초코보의 어빌리티. 게이지가 차있는 상태에서 마석 공격을 받으면 그 공격 마석을 얻을 수 있는 반격 전용 어빌리티. 가장 쓸모없는 어빌리티 중 하나다. |
| 돌진 | 베히모스의 어빌리티. 사용하면 일정시간 가속하게 된다. 가속 중에는 공격판정이 있으니 상대를 밀어 부치기에 알맞다. AGS가 가장 빠른 어빌리티. |

# 우리들이 달린다!



초코보 레이싱이란 제목대로 주인공은 초코보. 그리고 그의 동료이자 라이벌들이 7명 등장한다. 각 캐릭터들은 특성이 있으니 어빌리티를 염두에 두고 신중히 선택하자. 그리고 이 8명 이외에도 숨겨진 캐릭터가 있는데….

***용어설명**

| | |
|---|---|
| 중량 | 캐릭터의 무게. 무거울수록 안정감이 있고 충격에 강하다. |
| 최고속도 | 캐릭터의 최고속도. 수치가 높을 수록 빨리 달릴 수 있다. |
| 가속 | 최고속도에 도달하기까지의 스피드. 수치가 높을 수록 빨리 최고속에 도달한다. |
| 그립 | 수치가 높을수록 코너를 쉽게 돌 수 있다. |
| 스테어링 | 수치가 높을 수록 한번의 드리프트로 꺾이는 각도가 크다. |

## 초코보
### - 제트 블레이드CR



**타입 - 주행형**

말이 필요 없는 주인공. 주인공이니 만큼 능력도 참 주인공적(?)이다. 모두가 평균치. 초보자부터 고수까지 폭 넓게 쓰일 수 있다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 5 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 5 |
| 스테어링 | 5 |

## 모글리
### - 모그슬-R2



**타입 - 주행형**

항상 자만심에 빠져 있는 초코보의 악우(惡友) 모글리. 조그마한 몸집 때문에 장해물이나 브리자드를 피하기 쉽다. 그 외에는 그다지 눈에 띄는 것이 없는 캐릭터.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 4.5 |
| 가속 | 5.5 |
| 그립 | 5 |
| 스테어링 | 5 |

## 고렘
### - 록 크루저-V8



**타입 - 주행형**

조각감이 좋고 기본적으로 그립이 좋은 고렘. 스피드가 조금 떨어지지만 어빌리티로 대시를 장비해 주면 된다. 코너링을 위해서라면 고렘이다!

| | |
|---|---|
| 중량 | 5.5 |
| 최고속도 | 4.5 |
| 가속 | 5.5 |
| 그립 | 6 |
| 스테어링 | 5.5 |

## 고블린
### - 고브트룩코H4



**타입 - 주행형**

고속주행 유니트다. 노멀 캐릭터 중 가장 빠른 스피드를 가진다. 그만큼 그립이나 스테어링이 떨어지는 것도 사실. 어빌리티로 그립을 장비해 주는 것이 좋다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 4.5 |
| 최고속도 | 5.5 |
| 가속 | 4.5 |
| 그립 | 4.5 |
| 스테어링 | 4.5 |

## 흑마도사
### - 마법구름



**타입 - 비행형**

수치상으로 보면 그저 그런 캐릭터지만 비행형이라는 점에서 꽤 쓸만한 캐릭터다. 특히 드리프트 시 감속이 매우 적기 때문에 웬만한 캐릭터들은 코너에서 제칠 수 있다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 5 |
| 가속 | 4 |
| 그립 | 4 |
| 스테어링 | 4.5 |

## 백마도사
### - 홀리 카페트



**타입 - 비행형**

흑마도사와는 다른 코너링 전문의 비행 유니트라고 할 수 있다. 기본적인 코너링이 좋아서 쉽게 코너를 돌 수 있다. 그립이 나쁜 반면 스테어링이 좋으니 드리프트는 조금 늦게 걸자.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 4 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 4.5 |
| 스테어링 | 5.5 |

## 뚱보 초코보
### - DEV. 트라이사이클

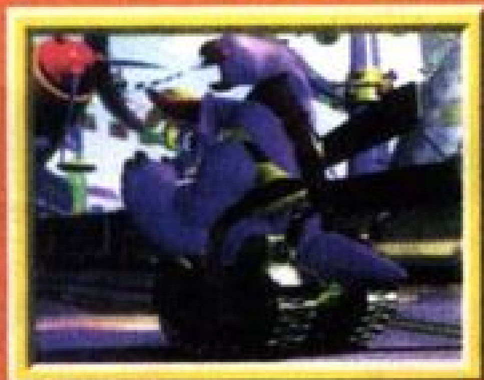


**타입 - 주행형**

코너링의 왕자. 최고속도는 떨어지지만 가속이 좋아 어느 정도 커버된다. 지나치게 코너링에 강하니 드리프트는 많이 쓰지 않는 것이 좋다. 안정감 있게 달린다면 역시 뚱보다!

| | |
|---|---|
| 중량 | 7 |
| 최고속도 | 4 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 8 |
| 스테어링 | 8 |

## 베히모스
### - 헤비메탈 99식



**타입 - 주행형**

얼핏 보기에는 우둔한 근육질 바보로 보이지만 상당히 균형잡혀 있는 캐릭터다. 그립과 스테어링이 기본적으로 따라주므로 어빌리티로 돌진이나 대시를 장비해 주면 그야말로 최강이다!

| | |
|---|---|
| 중량 | 6 |
| 최고속도 | 4.5 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 5.5 |
| 스테어링 | 6 |

## 바하무트
### - 드래곤 윙



**타입 - 비행형**

최강의 환수 바하무트. 스토리 모드를 한 번 클리어하고 나면 고를 수 있게 된다. 일단 비행형이므로 코너에 강한 것은 당연하고 가속과 최고속도 좋은 전천후 캐릭터! 역시 환수의 왕답다.

**메가 브레스**



바하무트가 지닌 어빌리티. 적 전원을 브레스로 공격한다. 위력은 알테마와 맞먹을 정도! 더구나 AGS도 빠르다. …이것만 있으면….



# 우리들도 달린다!

위에서 말했듯이 숨겨진 캐릭터가 있다. 그것도 스퀘어 최강의 캐릭터들이! 일단 간판 소프트 파이널 판타지 시리즈 중 7편과 8편의 주인공인 클라우드와 스콜! 그리고 최고의 브레인인 시드 박사! 파이널 판타지 8의 인기 마스코트 뭄바와 패미콤 시절의 초대 초코보까지! 아직 더 숨겨진 캐릭터가 있을지도….

## 스콜
### - 템페스트



타입 - 주행형

스토리 모드를 2번 클리어하면 갑자기 스콜이 난입해 도전해 온다. 그의 전용 코스「FF Ⅷ」에서 그를 이기면 다음부터 스콜을 쓸 수 있게 된다. 물론「FF Ⅷ」서키트도 고를 수 있게 된다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 6 |
| 가속 | 4 |
| 그립 | 4 |
| 스테어링 | 5 |

### 건 블레이드



FF 8의 주인공이니만큼 어빌리티도 상당히 강력한 것을 가지고 있다. 효과는 1위 캐릭터를 제칠 때까지 계속해서 스피드가 올라간다는 희안한 설정. 공격판정도 가지고 있어서 앞에 어물쩡거리는 녀석에게 좋은 약이 된다. AGS는 최악

## 클라우드
### - 해디=데이토나



타입 - 주행형

이번에는 FF 7의 주인공인 클라우드. 스토리 모드 5번 클리어하면 고를 수 있다. 약간 빠르다는 것외에 그립이나 스테어링이 나빠서 드리프트를 확실히 해주어야 한다. 선택 방법은 스콜에게 커서를 맞추고 R1+○를 누르면 된다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 5..5 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 4 |
| 스테어링 | 4.5 |

## 시드 탱크
### - 시드탱크



타입 - 주행형

스토리 모드를 3번 클리어 하면 나오는 시드 탱크. 스콜처럼 난입하지는 않는다. 최고속도가 현저히 떨어지지만 코너링에는 뚱보 초코보와 맞먹을 정도로 우수한 성능을 보여준다. 고유 어빌리티는 없다. 선택 방법은 캐릭터 선택 화면에서 스콜에게 커서를 맞추고 L1+○을 누르면 된다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 3 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 7.5 |
| 스테어링 | 7.5 |

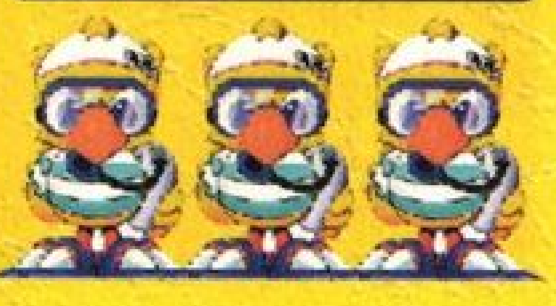
## 뭄바



타입 - 주행형

스토리 모드를 4번 클리어하면 고를 수 있게 되는 FF 8 마스코트 뭄바. 네발로 달리는 속도가 이렇게 빠를 줄은 몰랐지만 능력치는 상당히 우수한 편에 속한다. 역시 어빌리티는 없고 선택 방법은 스콜에게 커서를 맞추고 L2+○을 누르면 된다.

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 5 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 5.5 |
| 스테어링 | 5 |



## 초대 초코보



타입 - 주행형

패미콤 시절 그대로의 그래픽으로 등장하는 하얀색 초코보. 스토리 모드를 8번 클리어하면 등장한다. 선택 방법은 역시 스콜에 커서를 맞추고 R1+R2+○를 누르면 된다. 능력치는 당연히 초코보와 똑같지만 뭔가 이상하다. 기계의 힘을 빌리는 초코보와 능력이 같다는 건! 초코보들은 시간이 흐를수록 달리기 솜씨가 떨어져 가는 걸까?

| | |
|---|---|
| 중량 | 5 |
| 최고속도 | 5 |
| 가속 | 5 |
| 그립 | 5 |
| 스테어링 | 5 |

# 강력한 하이테크닉!

언뜻보기에는 아기자기하기만 하고 쉬워 보이지만 정작 난이도는 그렇게 만만치는 않다. 그때문일까? 이 게임에는 보다 쉽게 게임을 즐기기 위한 고수급 테크닉이 존재한다. 물론 이 모든 것을 마스터 해두어야만 진정한 왕좌에 올라갈 수 있다.

### 비그싱 기술인가! 다만 드리프트!

일단 드리프트라고 하면 코너링에 들어가기 전에 브레이크를 걸어 차체의 각도를 코너링에 알맞은 각도 움직이는 것을 말한다. 중요한 것은 각도가 움직이는 동안 차체는 이동거리가 짧아야 한다는 것! 또한 당연히 브레이크는 한 번 걸면 끝이고 브레이크를 놓으면 다시 가속이 되어 차가 스핀해 버리기 쉽다. 그런데! 이 게임은 어찌된 일인지 코너링에서 브레이크를 연타하면 연타할수록 속도가 떨어지고 각도가 커진다. 간단히 말해서 어떠한 코너라도 액셀을 누른 상태에서 브레이크만 연타하면 문제없이 빠져나갈 수 있다. 커브가 심할수록 많이 연타해주면 그만이다!



연타만 하면 이 게임은 끝난다?

### 스타트 대시가 통제한다!

조금 황당한 기술이다. 코스가 시작될 때 카운트 후에 GO! 사인이 나기 직전에 액셀을 눌러주면 갑자기 대시가 발생한다. 당연히 초반 1위에 랭크될 수 있는 귀중한 기술이다. 액셀을 누르는 타이밍은 조금 묘해서 GO! 라는 문자가 뜨기 바로 직전이 가장 무난한 타이밍이다. 몇 번씩 연습해둬서 익숙해지면 상당한 위력을 발휘한다.



신호 폭탄이 터지고 난 직후가 최고의 타이밍!

### 우격 스핀 대시!

그야말로 하이퍼 테크닉. 일단 사용법은 이렇다. 무리한 드리프트에 의해 각도가 심하게 꺾어지거나 연속 드리프트를 실패하게 될 때 캐릭터가 제자리에서 도는 스핀현상이 일어난다. 이때 일단 버튼에서 손을 떼고 회전 방향을 잘 보고 액셀을 누르면 갑자기 대시가 발생한다. 회전력에 의한 가속이겠지만 역시나 황당한 기술. 포인트는 두가지. 일단 드리프트에 실패해 스핀 상태가 되어야 한다는 것과 스핀 도중 대시할 방향을 잘 보고 버튼을 눌러야한다는 것. 일단 익숙해지면 모든 코너에서 대시할 수 있다는 그야말로 환상의 레이스를 펼칠 수 있다.



일단은 드리프트에 실패해야한다. 이것도 상당히 어렵다

# 그 외에 알아두어야 할 것들!

## 에디트 캐릭터를 얻을 수 있다!

스토리 모드를 클리어할 때마다 기본 캐릭터 8명 중 한 명을 골라 능력를 올려줄 수 있다. 능력치를 올려주는 수치는 스토리 모드 클리어시 나오는 평가 점수를 배분하는 것으로 O.K! 캐릭터마다 컬러를 선택할 수도 있고, 이름도 지울 수 있는 어찌보면 육성이라는 측면도 보이는 에디트 시스템이다. 각 캐릭터의 취약한 부분을 이것으로 보충해 최강의 캐릭터를 만들어보자!



색깔도 다양! 필자는 메탈 초코보를!



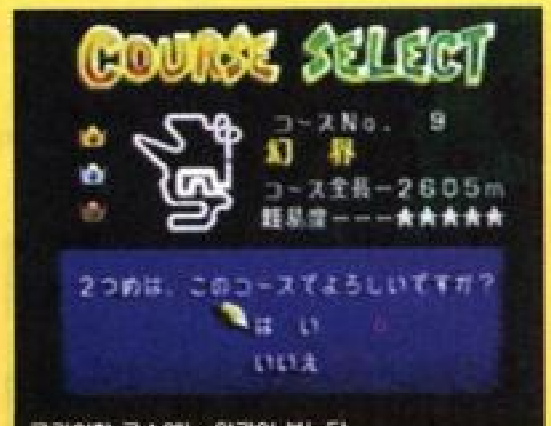
코너링에 강한 초코보를 키우자!

## 그랑프리 모드의 비밀!

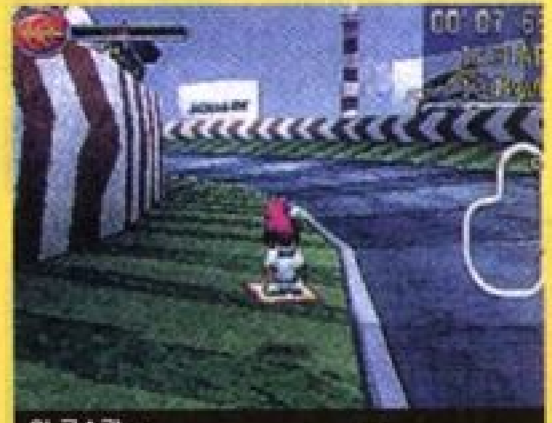
그랑프리 모드에는 숨겨진 클래스가 있다. 일단 모든 코스를 선택할 수 있게 되면(스토리 모드 2번 클리어) 그랑프리 모드에서 8개의 코스를 모두 돌아 1위를 해보자. 그러면 코스마다 왕관이 하나씩 붙게되고 「베히모스 클래스」라가 생기게 된다. 이것은 노멀 클래스보다 조금 난이도 높아진 양상으로 적들의 스피드가 빨라지고, 마석 공격도 자주 걸어오게된다. 이「베히모스 클래스」에서 모든 코스를 1위로 클리어하면 이번에는「바하무트 클래스」가 나오게 된다.

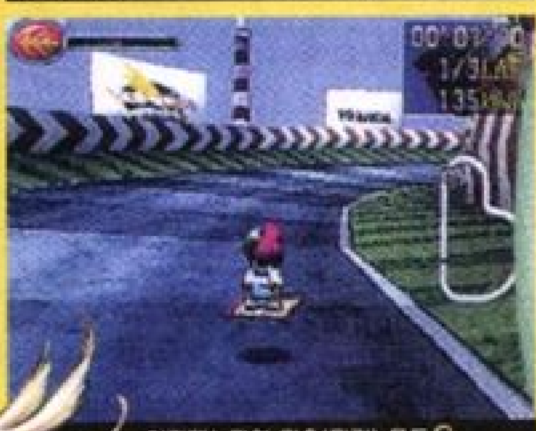


이 클래스에서는 에디트 캐릭터를 쓰지 않는 한 클리어는 불가능 할 정도! 그러나 여기서 끝나지 않는다. 「바하무트 클래스」마저도 모두 1위로 클리어하면 OPTION 모드에 미러 모드라는 것이 생긴다. 이것을 선택해 레이스를 시작하면 지금까지의 코스가 거울에 반사된 것처럼 반대로 좌우가 바뀌어 등장하게 된다. 한 마디로 새로운 8개의 코스에서 레이스를 즐길 수 있게 된다!



클리어한 코스에는 왕관이 붙는다


이 코스가…


이렇게! 과연 거울(미러) 모드?

# Chocobo 스토리 모드 공략

오늘의 이야기
초코보 레이싱 -LEGEND OF CRYSTAL GEARS-

## 제1화 시드의 선물




초코보: 쿠엣!

시드: 여어, 왔나? 오늘은 너에게 좋은 걸 선물하려고 했지.




시드: 이거다!

초코보: 쿠엣! 쿠엣!

시드: 이걸로 더 빨리 달릴 수 있지! 하지만 테스트는 아직 안 했어. 연구소 안에 테스트용 코스도 만들어뒀다. 바로 시험해 볼까?

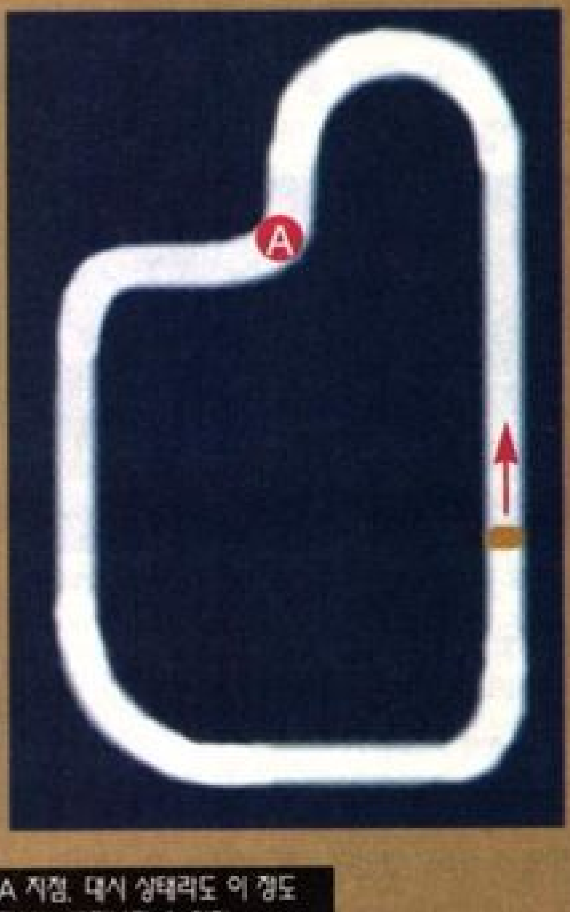


시드: 자, 준비됐나? □ 버튼이 액셀, × 버튼이 브레이크다. 액셀과 브레이크를 누르면서 돌면 드리프트도 가능하지. 코스에서 벗어났을 땐 △버튼으로 후진하면 될거야. 너의 특기인 대시는 L1 버튼이다! 다만 게이지가 꽉 찼을 때 밖에는 쓸 수 없지.

### 코스 1. 시드의 테스트 코스

그야말로 테스트 코스. 스테이지 1이라고 부르기에는 너무나도 초라한 코스다. 급격한 커브라면 그림의 A지점 정도? 하지만 저곳도 드리프트 없이 빠져나갈 수 있는 고이라서 맥 빠진다. 일단은 조작감에 익숙해지도록 하고 대시 상태에서 어느 정도 코너링이 가능한지도 시험해보자.





A 지점. 대시 상태라도 이 정도 커브는 빠져나갈 수 있다



시드: 오오, 생각한 것 이상으로 훌륭해! 이것만 있으면 세계 최고속이다! 비공정에게도 지지 않겠어!

초코보: 쿠엣! 쿠엣!

???: 우습군 우스워, 세계는 넓다구~.

초코보: 쿠엣!

시드: 오오, 모글리~!

모글리: 시드 할아범! 내가 부탁한 건?

시드: 예~! 아, 아아! 조금 있으면 완성이다. 그렇지, 아, 내일이면 완성이다!



모글리: 후후~. 초코보용의 머신을 발명했다는 걸 듣고 내 것도 부탁한 거지.

초코보: 쿠엣!

모글리: 초코보만 멋진 걸 가지게 되는데 가만히 보고 있을 것 같아! 그래 내가 이기면 이 게임의 타이틀을「모글리 레이싱」으로 바꾸기로 하자! 자, 시드 할아범! 내 머신을 보여주실까?

시드: 지금 가장 중요한 부품 조립 중이라. 내일! 그래, 내일, 네 집으로 찾아가지.



모글리: 후후~내일부터 주역은 나다! 안됐군, 초코보!

시드: ….

초코보: 쿠에?

시드: 이런, 저 녀석의 머신에 대한 건 까맣게 잊고 있었다. 뭐 적당한 걸 내일까지 만들어주면 되겠지.

초코보: 쿠엣!

## 제2화 모글리와의 여행




모글리: 후후~. 드디어 오늘부터 나의 시대다. 그렇군. 초코보에게 이기면 타이틀만이 아니라 다음 스퀘어의 신작을「모글리의 멋있는 던전」으로 해 달라고 할까?

시드:아야, 늦어서 미안 미안.

모글리: 오오, 드디어 왔나! 내 전용의 몬스터 머신이!



모글리: 시, 시드 할아범! 이게 세계 최고속인 건가!?

시드: 이, 일부러 너에게 맞게 디자인 한 거야! 봐라, 클랙슨도 달려있어.

모글리: 조금 불안하군. 뭐 좋아. 이날을 위해서 코스도 만들어 뒀다. 스피드만으로는 이 코스에서 이길 수 없어. 코스에 떨어져있는「헤이스트」마석을 사용할만한 머리가 없으면! (후후, 마석은 얻은 후 R1 버튼으로 사용할 수 있는 거지. 헤이스트 마석은 초코보처럼 대시가 가능한 거다. 1개보다는 2개, 3개를 모은 다음에 사용하면 더욱 오랫 동안 대시할 수 있지. 뒤에서 상대방이 가지고 있는 마석에 부딪히면 빼앗을 수도 있고. 이것만 알고있으면 초코보에게 이길 수 있다…!!) 훗훗후~ 자아, 각오는 됐나?

초코보: 쿠엣!

모글리: 좋아, 지금이야말로 주연의 자리를 걸고! 한판 승부다!!



초코보: 쿠엣, 쿠엣!

모글리: 제길~졌다! 또 다음번에도 들러리 역인가? 할어버지! 이 머신 대충 만들었을리는 없겠지!

시드: 뜨금! 그, 그렇지 않아. 그래,「어빌리티」의 차이야!

모글리: 어빌리티!?

시드: 초코보의 대시의 비밀은 그 발찌에 있는 파란 보석이야.

초코보: 쿠엣?



시드: 그 발찌는 내가 어렸을적에 발견한 거지. 그것 덕분에 너는 대시를 사용할 수 있게 된거지.

모글리: 크크~내것은「비약」이라는 초라한 어빌리티~. 그 돌이 없으면 안되는 건가! 역시 들러리 역의 운명인가!?



시드: 세상에는 여러 가지 어빌리티를 가진 녀석들이 있다고 들었다.

모글리: 그, 그런가! 좋은 어빌리티를 가진 녀석에게는 그 돌처럼 비밀이 있겠지!

시드: 좋아, 다녀와라! 내 발명이 세계 수준에 통할지 시험하고 오는 거다!

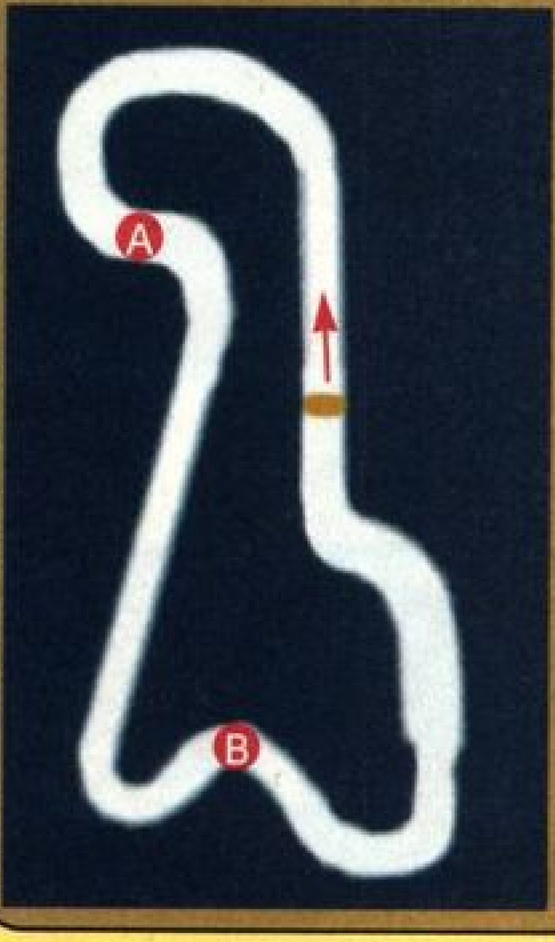
초코보: 쿠엣!



모글리: (크크크~! 아무튼 이 녀석은 아무 생각도 없고~. 멋진 어빌리티는 전부 내가 갖는거다~! 엔딩을 맞이할 때쯤에는 이 모글리가 주연이다~!!)

### 코스 2. 모글리 포레스트

역시 쉬운 코스다. 헤이스트 마석과 대시를 수시로 쓸 수 있으니 속도를 늦추지말고 계속 대시하자. 연속 코너링이 있는 A 지점은 드리프트를 이용하면 쉽게 빠져 나갈 수 있다. 하지만 이 정도의 커브도 대시 상태로 빠져 나갈 수 있으니 기왕이면 스피드를 늦추지 말고 그냥가기로 하자. B지점도 역시 드리프트로!






헤이스트도 얻고 대시도 있다!



A 지점. 이곳에서는 드리프트로!

시드: 자 뭐 이렇게 해서 초코보들의 여행이 시작되었다. 모글리 때문에 또 소동을 일으키지 않았으면 좋겠지만~. 뭐 초코보도 따라가고 있으니 어떻게든 되겠지.

## 제3화 성벽의 문지기



시드: 자아자아, 여행의 길을 떠난 초코보들이 마을 출구에 다다른 것 같군.

모글리: 자, 이제 곧 마을의 출구다.



모글리: 만일 무시무시한 녀석이 나오면 네가 싸워라! 나는 도망칠테니까.

모글리: 나, 나~왔~다!

고렘: 난 이 성벽의 문지기. 이 앞, 굉장히 위험해. 나보다 강한 자만이 이 마을을 나갈 수 있다.

모글리: 뭐야. 문지기가? 놀래키지 마.

고렘: 자, 얌전히 마을, 돌아가.



모글리: 그건 파란 돌! 너, 너도 갖고 있는 건가!?

고렘: 호오, 너도 파란 돌을 가지고 있나?

초코보: 쿠엣!

모글리: 조, 좋아! 그 파란 돌을 걸고 승부다!

고렘: …괜찮겠지.이 코스「파이어」마석이 잠들어있다. 이 마석, 1개로 파이어. 앞에 있는 녀석 노려서 쓰면 명중. 2개로 파이라, 자동으로 앞에 있는 녀석 명중시킨다. 3개로 파이가, 앞에 달리고 있는 녀석들에게 크게 한방 먹인다.

모글리: 어,어째서 가르쳐 주는 거야?

고렘: 난 쓰는 법 알고 있다. 너희들, 모른다. 그렇게 해서 이기면 좋지 않아.

모글리: 제길~! 후회하게 될거야!

고렘: 하지만 나는 문지기. 질 수는 없다.

초코보: 쿠엣!



고렘: 너희들 생각보다 꽤 한다. 이 마을 나가도 좋다.

모글리: 자, 약속했다. 그 파란 돌을 건네라.

고렘: 나, 너희들과 같이 간다.

모글리:뭐야~!



고렘: 나, 같이 가면 이 돌, 너희들과 함께다.

모글리: 피, 핑계도 좋군!

고렘: 게다가, 하얀 너, 조금 신용할 수 없다.

모글리: 뭐, 뭐라고~!?

고렘: 나, 같이 간다. 나 널 지켜본다.

초코보: 쿠엣!

모글리: 순진하게 좋아하기는…. 칫, 알았다! 하지만 리더는 나니까!



시드: 이렇게 해서 2사람에게 마음 든든한 동료가 한 사람 늘은 것 같군.

## 제4화 폐광의 도적



시드: 자자, 고렘을 포함해 3명이 된 일행. 겨우겨우 도착한 곳은 폐허가 된 광산인 것 같군.

초코보: 쿠엣!

모글리: 이곳은 미스릴 광산이다. 미스릴이란 은을 캐던 곳이다. 지금은 미스릴도 나오지 않아서 사용하지 않는 것 같지만….

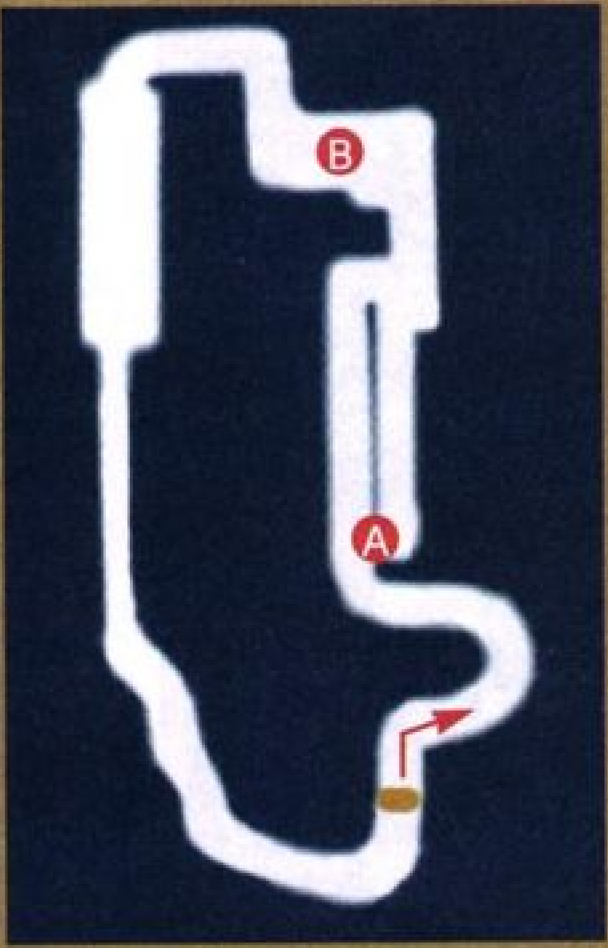
고렘: 여기, 도적이 나온다는 소문. 방심, 금물

모글리: 거, 겁주지마…!하, 하지만 산을 넘으려면 여길 빠져나가지 않으면 안되겠지…?

???: 멈춰라!



### 코스 3. 거인의 유적




이제야 코스다운 코스가 나왔다. 이곳은 일단 그립이 좋은 고렘의 전용 스테이지인 만큼, 능숙한 코너링이 필요하다. 파이어 마석 따위는 상대방과 거리가 멀어지면 무용지물이니 차라리 헤이스트 마석을 얻는 것이 좋을 것이다. A지점의 두 갈래길에서는 무조건 오른쪽으로 가자. 그전에 늘어서있는 마석 중 헤이스트를 얻어 대시하는 것이 좋다. 왼쪽 코스는 거의 함정에 가깝다. 그 다음 곧바로 나오는 B의 직각 코스는 드리프트를 이용해 통과하자. 되도록 벽 안쪽에 붙어서 짧게 2번 정도 브레이크를 잡아주면 된다. 그외에는 대시 어빌리티로 거리를 늘리는 것이 중요하다.



A 지점. 여기서는 무조건 오른쪽이다

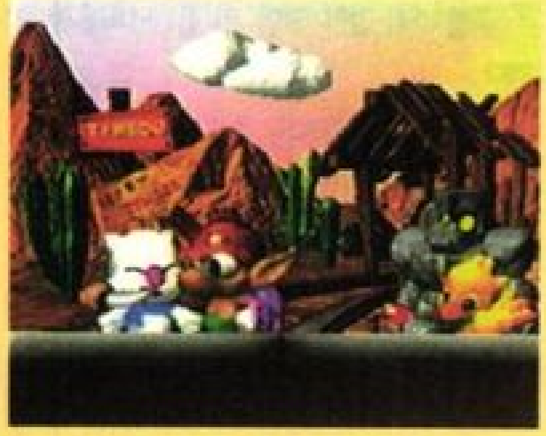


B 지점이 정도 선에서 꺾어주면 된다



볼 것도 없는 대시 타이밍! 달려라!

PLAY STATION



고블린 : 이런 시국에 여행이라니 팔자 좋구만. 자, 돈이 될만한 걸 얌전히 내놓으실까?

모글리 : 너, 너희들! 순순히 내줘! 리, 리더의! 내 생명이 걸린 일이야!

초코보 : 쿠엣!

고렘 : 오오, 너도 파란 돌을 가지고 있는 건가?

모글리 : 뭐, 뭐라고!?

고블린 : 헤에, 너희들도 이 돌을 가지고 있군. 재미있군. 이 갱 안에서 승부다. 지는 쪽이 파란 돌을 내놓는 조건이다 …!

초코보 : 쿠엣!

고렘 : 괜찮겠지. 우리들, 지지않아.

모글리 : 알았으면 빨리 풀어줘~!

고블린 : 너희들도 꽤 실력이 있는 것 같군. 여기엔「브리자드」라는 마석이 있다. 1개로 브리자드, 얼음을 얼려서 달려오는 녀석을 스핀시킨다. 2개로 브리자라, 많은 얼음을 얼려 스핀 시킨다. 3개가 되면 브리자가, 적 전체를 얼려서 크게 크래쉬시킨다. 하지만 브리자드의 마석을 사용하려고 주워도 이 몸의 어빌리티「빼앗다」로 그 마석을 빼앗겨버리게 되지…!



모글리 : 어때! 항복하겠나!

고블린 : 칫! 이 몸이 질 줄은…방심했었나….

모글리 : 자, 빨리 그 파란 돌의 피어스를 내놔라.

초코보 : 쿠엣!



모글리 : 뭐, 뭐야! 뭐지 이게?

고블린 : 아, 그, 그건~!

모글리 : 어디아디…전략 국왕에게. 당신의 보물은 가지고 간다… 괴도 고브소년…. 고브소년라는 게 저…!

고렘 : 들어 본 적이 있다. 고브소년, 훔치는 대상은 나쁜 부자만이라는. 옮친 물건은 가난한 사람에게 나누어준다.

모글리 : 그러면 네가…!

고블린 : 칫 들켜버렸군. 어쩔수 없지. 이 고브소년 도망치지도 숨지도 않는다! 그러면 어떻게 할거지? 빌어도 날 잡아 넘기겠지?

모글리 : 그래. 이 녀석을 잡아가면 상금으로 상당한 보물이….

초코보 : 쿠엣, 쿠엣!

모글리 : 뭐, 뭐야! 그만두자고?

고렘 : 나도, 안다. 이 녀석, 나쁜 녀석, 아니다.

초코보 : 쿠엣!



고블린 : 헤에, 너희들 마음씨 좋은 녀석들이네.

모글리 : 이, 이런 짭짤한 호박 넝쿨를 눈앞에 두고도 넘어가야 하다니~.

초코보 : 쿠엣!

모글리 : 아, 알았어, 보는 것만은 괜찮겠지, 보는 것만은!

고렘 : 자, 고브소년 우리들을 통과시켜줘.

고블린 : 안됐지만 그럴 수는 없어….

모글리 : 뭐, 뭐야?

고블린 : 이 몸도 함께 데려가 줘. 이 몸의 정체를 알아채 버려서 어쩔 수 없게 되었으니까.

초코보 : 쿠엣, 쿠엣!

고블린 : 게다가, 너….가치가 있는 걸 보면, 상당히 얼굴이 환해지는 것 같아.

모글리 : 과, 과연 알만한 녀석은 알아채는군.

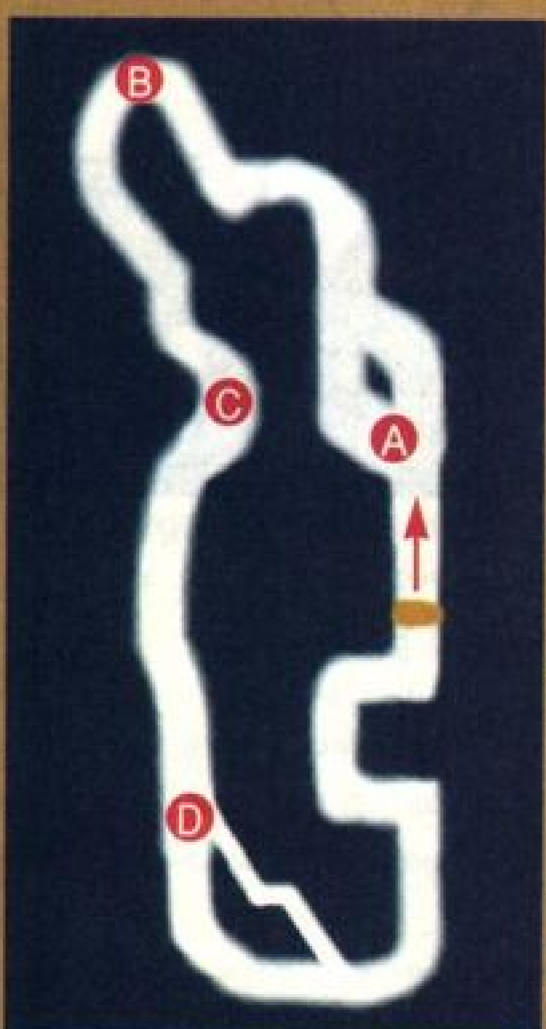
고블린 : 훗, 느낄 수 있어. 내가 널 위해서 도둑질을 할 마음은 없어.

모글리 : 나, 난 도둑질따위 하지 않아! 하지만 다른 사람보다 밝히는 건….

고블린 : 뭐 이렇게 된 이상 여행의 길동무가 되겠군, 신세 좀 지지. 잘 부탁한다. 형제!

모글리 : …왠지 그다지 기쁘지 않군.

## 코스 4. 미스릴 광산




이번에도 캐릭터는 초코보에 대시로 조합하자. 코너링을 많이 구사해야 하지만 결정적으로 단축 코스가 있기 때문에 직선에서 달리는 일이 더 많이 있을지 모른다. 스타트 직후의 A지점 갈래길에서는 무조건 왼쪽이다. B 지점에서는 코스가 갑자기 색이 바뀌어서 헤어핀 코너를 인식하지 못하는 경우가 많을텐데 미리 미리 드리프트를 잡아주자. 역시 다단 드리프트로 밀어붙이는 것이 좋다. C 지점에서는 다리의 교각 사이로 빠져나갈 수 있도록 되어야 한다. 안 그러면 브리자드에 걸려들 확률이 높다. D 지점은 가장 중요한 곳! 터널로 들어가자마자 왼쪽을 살펴보자. 통로가 보일 것이다. 바로 단축 코스! 만일 이쪽으로 가게 되면 코너의 마석을 포기하게 되지만 일단 2위와 차이만 많으면 마석 공격따위는 무섭지 않다.



A 지점. 왼쪽이다!



B 지점. 앞쪽은 헤어 핀. 미리 드리프트를 잡지 않으면!



C 지점. 이 사이를 빠져나가는 것이 좋다



D 지점. 왼쪽에 통로?



직선 단축 코스!



PLAY STATION

초코보 : 쿠엣!

시드 : 이렇게 해서 또 한사람 묘한 녀석이 동료로 들어온 것 같군.

## 제5화 괴기스런 숲의 마의 저택



시드 : 고블린의 안내로 초코보들은 괴기스러운 숲에 다다른 것 같군.

고블린 : 마음 단단히 먹는게 좋아. 이곳은 통칭「미혹의 숲」.많은 사람들이 행방불명되었다고 하는 무서운 곳이다.



고렘 : 저쪽에 빛이 보인다.

고블린 : 서,설마 소문의….

모글리 : 에? 소문의 뭐야?

고블린 : 너, 무섭지 않아?

모글리 : 무슨 소리하는거야. 내가 이정도에…

고블린 :「미혹의 숲」에는 마의 저택이라는 불가사의 한 것이 있다고 한다. 그곳에 들어간 녀석은 한 사람도 살아 돌아오지 못했다고 하지.

모글리 : 되, 되돌아가자!

고렘 : 이미 늦었어. 여기, 저택 앞.

모글리 : 그림으로 그린 것 같은 이상한 곳이군…. 그, 그만두는 편이 좋지 않을까…?

고블린 : 하지만 , 길도 잃어버렸고 밤도 늦었어. 여기서 아침을 기다라는 편이 좋지 않을까?

초코보 : 쿠엣!

고렘 : 무서워하는 건 모글리뿐.

모글리 : 무, 무서워하는 게 아니야! 알았어, 들어가면 되는거지, 들어가면!





고블린 : 이봐이봐, 확실히 기분 나쁜 곳이군….

모글리 : 지금이라도 뭔가 나올 것 같아

고렘 : 응…?

모글리 : 와~앗!! 놀래키지마!

고블린 : 왜 그래 고렘!

고렘 : 지금, 저곳에 인기척이 있었다.

모글리 : 가, 가 봐, 아무나….

고블린 : 네가 가봐라….

초코보 : 쿠엣…?

고렘 : 아…!

고블린 : 가버렸다….

고렘 : 저 녀석 용기있군.

모글리 : 트, 틀려! 저녀석은 아무 생각 없을 뿐이야!

고블린 : 그럼 우리들도 가볼까? 아무튼 이 검은 저택에는「썬더」의 마석이 있다고 한다. 마석 1개로 썬더 앞에 있는 녀석에게 번개를 한방 먹여서 스핀시킨다. 2개로 썬더라, 앞에 있는 녀석에에 번개를 3방 먹여서 크래쉬시킨다. 3개로 썬더가, 적 전체에 격렬한 번개를 먹여 크게 크래쉬 시킨다. 썬더와 썬더라는 피할 수 있을 것 같지만…. 뭐 뭐라해도, 이 놈만은 확실한 놈이니까!

고렘 : 좋아 난 간다.

모글리 : 나, 난 여기서 기다릴테니까… 너희들은 다녀와라.

고블린:정말….

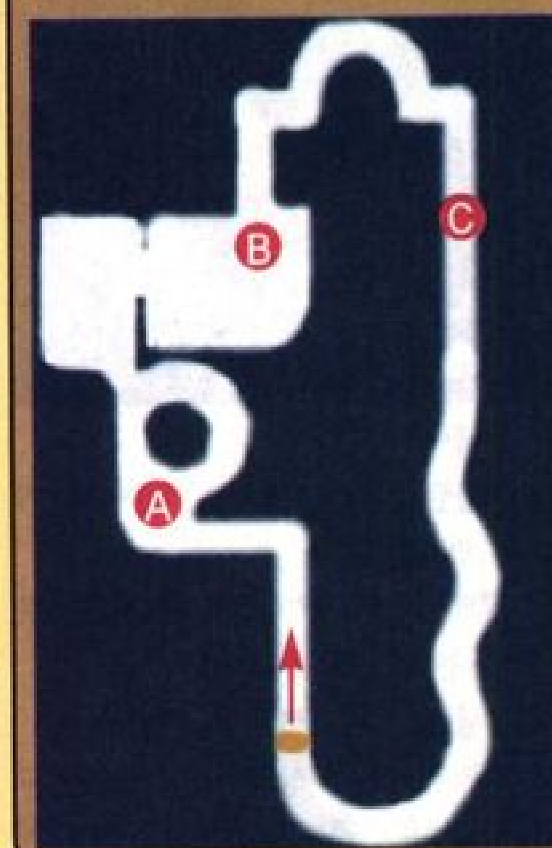
고렘 : 너도 조심해.

모글리 : 흐으음. 기, 기다릴게…. 호러영화에서는 혼자가 된 녀석부터 차례로 살해당하는데…. 역시…. 우와악! 나, 나도 갈게!

모글리 : 머, 뭐야!? 저택 안에 코스가…!?

### 코스 5. 검은 저택

상당히 극악한 코너링을 자랑하는 코스다. 그립이 좋은 고렘에게 대시를 장착하도록 하자. 우선 스타트 직후 나오는 A 지점 360˚회전 코스에서는 되도록 브레이크를 잡지 말도록 하자. 벽에 부딪힐 것 같을 때에만 브레이크를 잡고 되도록 코스 안 쪽으로 붙자. 상대는 비행형 캐릭터라서 이런 코너에서 속도가 감속되지 않는다. B 지점은 어쩔 수 없이 운에 맡겨야 하고 앞에 놓여있는 직각 코스들은 다단 드리프트로 빠져나가자. 이곳에서는 코스를 빠져나갈 수 있는 최단 거리인 대각선 주행이 필요하다. C 지점 부터는 대시! 코스 아웃되지 않도록 외벽 쪽으로 붙어야 한다.





A 지점. 잘만하면 그립만으로도 빠져나갈 수 있다


B 지점. 걸리면 어쩔 수 없다


C 지점. 오른쪽은 코스 아웃이다





모글리 : 너~! 겁 주고 있어~!

고렘 : 본적 있다. 이 녀석 마법사.

고블린 : 역시. 이 녀석의 마법 때문에 숲을 빠져나갈 수 없었던 거군. 자 이 미혹의 숲의 출구를 가르쳐 주실까?

흑마도사 :….

모글리 : 이 녀석도 파란 돌을 가지고 있어! 제길~나도 갖고 있지 않은데 이 녀석도 저 녀석도….



흑마도사 : ….

초코보 : 쿠엣!



고블린 : 관심있는 것 같군.

모글리 : 어떻게 이런 커뮤니케이션이

PLAY STATION

가능한 거야~!?

**초코보**: 쿠엣, 쿠엣!

고렘: 이녀석, 데려가자는 건가?

**초코보**: 쿠엣!

흑마도사: ….

고블린: 고맙다고 말하고 있는 건가?

모글리: 그러니까, 어떻게 아는 거야!? 하지만 또 묘한 녀석이…. 판타지라면 히어로를 사랑하는 귀여운 히로인이 있으면 하는데~. 소꿉친구라든가, 가여운 운명을 타고 난 아이라든가~.

고블린: 그래, 심정은 잘 알겠어….

흑마도사: ….

모글리: 왓! 깜짝이야!!

시드: 그것 참 묘한 흑마도사도 가세한 이 여행 어떻게 될지….

## 제6화 크리스탈의 전설



시드: 아무튼, 상당히 여행의 피곤함도 참아온 초코보들. 흑마도사의 말 없는 안내로 마도사의 마을에 도착한 것 같군.

고렘: 여기, 마도사의 마을, 미시디어.

모글리: 후~긴 여행으로 확실히 지쳤기 때문인가. 잠깐 케알이라도 걸어달랠까?

**초코보**: 쿠엣!

고블린: 오, 때마침 백마도사가 있군.

모글리: 좋아, 이봐! 케알 한 가득 부탁해!

백마도사: 뭐예요, 당신들? 어디서 왔어요? 미아라도 된 건가?

모글리: 우, 귀여워…!

**초코보**: 쿠엣!

백마도사: 어라, 당신, 어디가 안 좋나요?

고블린: 긴 여행으로 피곤해 졌어요. 딱 한번만 케알을 부탁할 수 없을까요?

백마도사: 좋아요. 자, 손을 내밀어요.

모글리: 꽤나, 누나같은 말투네…. 주사 맞는 어린애도 아니고….

백마도사: 괜찮아요. 자, 아프지않으니까, 손을 내밀어요.

**초코보**: 쿠엣!

백마도사: 다, 당신들 모두 크리스탈을…!

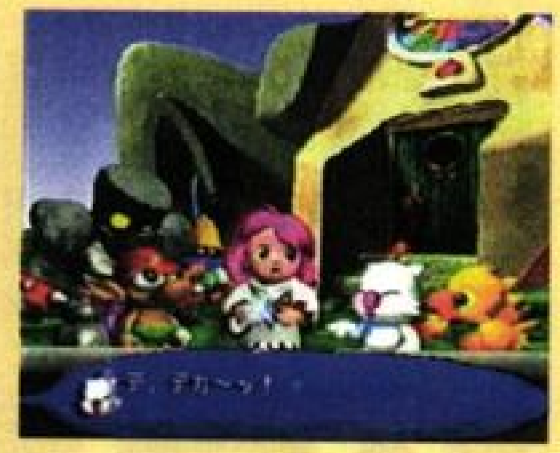
모글리: 크리스탈!?

백마도사: 당신들 그게 뭔지도 모르고 갖고 다닌 거예요!? 이건「크리스탈 조각」이예요.

고렘: 들은 적이 있다…. 크리스탈이라는 전설의 돌이 있다는 걸. 우리들이 갖고 있는 게 그런 대단한 것이었나!

모글리: 흥! 아무튼 난 가지고 있지 않아!

백마도사: 나도 가지고 있지만….



모글리: 크, 크다!

고블린: 이녀석은 굉장한 어빌리티를 지니고 있는 것 같군!

백마도사: 이 크리스탈의 조각에는 전해 내려오는 말이 있어요.

모글리: 가, 가르쳐줘! 그 전해지는 말!

백마도사: 당신 상당히 욕심 많은 눈을 하고 있네요. 괜찮을까? 그런 사람에게 가르쳐줘도….

모글리: 굉장히 직설적으로 말해주는군….

고렘: 꼭 알고 싶다. 그 전설.

백마도사: 이 하얀 아이같은 사람만 있는 건 아닌 것 같네요.

**초코보**: 쿠엣!

백마도사: 그래, 그러면 공중정원에서 나와 겨루어 이기면 가르쳐 줄께요.

고블린: 공중정원?



백마도사: 그래요. 미시디어의 선조님들이 만들어 준 공중에 떠있는 코스예요! 공중 정원에는「미니멈」마석이 있어요. 미니멈을 적 전체를 작게 만들어서 스피드를 다운시켜버릴 수 있어요. 마석을 2, 3 개 모아 쓰면 더 작아져, 스피드도 떨어져요. 3개 모아서 작아진 적은 튕겨져 나가 버릴 수 있어요.

모글리:「버릴 수 있어요」라니…. 귀여워도 무서운 마석이군…. 게다가 높은 곳인가….백마도사: 높은 곳은 싫어하나요, 당신? 날개 가지고 있잖아요.

모글리: 해, 해 보자! 그 대신 이기면 가르쳐 줘. 그 전설!

백마도사: 네네. 약속할께요.

**초코보**: 쿠엣!

### 코스 6. 미시디어 공중정원

전체적으로 균형잡힌 코너링만 존재하는 코스다. 고렘이나 흑마도사에게 대시를 장비하면 좋다. 백마도사는 바리어가 있으므로 쓸데없는 공격은 하지말고 헤이스트 마석만 모아두자. 딱히 대시를 할만한 지점은 없다. 대시의 용도는 바로 미니멈에 걸렸을 때는 쓰는 것이다. AG가 다 찼다고 해도 쓰지말고 기다렸다가 미니멈에 걸리면 즉시 사용하자. 열쇠는 코너링에 있다. 백마도사는 비행형에 코너링도 좋으므로 코너링에서는 무슨일이 있어도 실수해선 안된다. 스타트 대시로 선두를 빼앗은 뒤 계속 리드하지 않으면 언제 백마도사가 추월할 지 모른다.



백마도사: 흐~응. 꽤 하잖아 당신들.

모글리: 자 가르쳐 주실까? 그 전설을!

백마도사: ….

고블린: 약속했을텐데.



백마도사: 크리스탈 조각은 세계 곳곳에 퍼져 있어요. 원래는 하나의 거대한 크리스탈이었지만…. 그 크리스탈을 두러싼 싸움이 잇달았어요…. 그때 미시디어 마을을 만든 대마도사 밍·우 님은 크리스탈을 8개로 나누어 세계에 흩어놓았어요. 8개의 조각이 모였을 때…. 크리스탈이 부활하게 되도록.

고블린: 이라는 건.

모글리: 조각을 전부 모으면 크리스탈은 나의 것으로…!

백마도사: 그런 사람이 있으니까 크리스탈은 조각으로 나뉜 거예요.

모글리: 우…!

백마도사: 할 수 없지. 나도 따라갈께요. 당신들과 같이.

**초코보**: 쿠엣!

모글리: 뭐, 뭐라고!?

백도사: 전설을 이야기한 책임이 있어요.

모글리: 노, 농담 아냐! 난 반대야!

고블린: 히로인을 원한다고 말했잖아? 남자뿐인 쓸쓸한 파티보다는 낫지 않을까?

모글리: 너희들은 어때?

흑마도사: ….

고렘: 난, 좋아….

백마도사: 그럼 결정됐어요!

**초코보**: 쿠엣!



모글리: 나, 나는 봐줄 수 없어! 사람을 애들 취급하다니! 이래뵈도 난 모글리 족으로서는 훌륭한 어른이라구! 게다가 다수결로 정하는 것이 민주주의의….응? !! 기다려~! 리더를 내버려 둘 셈이야~!? (헤헷, 크리스탈만 손에 넣으면… 그때까지 참는 거다~! 저 백마도사를 이용할 수 있는 데까지 이용해 먹을까…!) 기, 기다려~! 정말로 내버려둘 셈인가~!?

시드: 자 드디어 대망의 히로인이 가세한 초코보 일행. 나참, 남은 크리스탈은 도대체, 어디에…? 그리고 크리스탈은 모글리의 마수에 떨어져버릴 것인가…? 다음 주 이 시간에 초코보 대시! 그럼!

## 제7화 보물은 뱃속에



시드: 이런이런, 다음 주라고 말했는데 벌써 그 다음을 시작해버린 것 같군. 그렇게 다음 내용이 알고 싶다면 어쩔 수 없지…. 자자, 크리스탈 조각의 비밀을 안 초코보 일행. 남아있는 크리스탈 조각을 찾아서 이리저리 여행을 계속하고 있었다.

모글리: 아~, 배고파~.

백마도사: 정말로 먹보네요. 당신….

모글리: 먹는 입이 하나 늘어난 거다! 허기도 지고.

백마도사: 확실히….

모글리: 네가 소리낸 건가…? 확실히 지나치게 배가 고파서 주위 풍경도 먹는 걸로 보이는군.

고블린: 이봐이봐, 훌륭하게도 큰 소리네. 고렘 넌가?

고렘: 아니야. 난 돌이니까, 무언가를 먹지 않는다.

백마도사: 그럼….

모글리: 뭐, 뭐야 뭐야! 폭음같군, 뱃속의 거친가!?



뚱보 초코보: 배고파~.

모글리: 뭐, 뭐야 넌!?

뚱보 초코보: 난 뚱보 초코보. 뭔가 먹을 걸 줘.

고블린: 조심해라 초코보. 너도 지나치게 먹으면 이렇게 된다.

초코보: 쿠엣!

백마도사: 미안해요. 우리들도 배가 고프지만 먹을 게 없어요.

뚱보 초코보: 그 파란 돌이라도 좋아. 그거 제법 맛있었어.

모글리: 머, 먹은건가, 너~!? 크리스탈 조각을!

백마도사: 정말! 배가 희미하게 빛나고 있어.

초코보:쿠엣!

고렘: 빛나고 있다. 확실히….

고블린: 이봐이봐, 정말로 먹어버린거야….



뚱보 초코보: 아아, 모~올라. 뭐라도 좋으니까 먹을 걸 줘.

모글리: 좋아. 그러면 이렇게 하자! 우리들과 레이스로 승부다!

뚱보 초코보: 에~! 어째서 레이스를 하는거야!?

모글리: 에~이! 컨셉을 거스르는 말은 하지 마라!! 우리들이 이기면 그 뱃속에 든 돌을 주는거다.

뚱보 초코보: 에~! 뛰는 건가? 이렇게 배고픈 상태에서….

백마도사: 조금쯤은 운동을 하는 편이 좋아요. 당신….

고블린: 우리들이 지면…?

모글리: 먹어도 좋아. 우리들을.

고블린: 뭐야~!?

뚱보 초코보: 정, 정말인가? 하지만 너희들 맛없을 것 같은데.

모글리: 불평이 많구만!

백마도사: 자, 잠깐 무슨 소릴하는거야?

모글리: 괜찮아. 이런 녀석에게 질 리가 없겠지.

백마도사: 그래도 어떤 어빌리티를 가지고 있는지 모르잖아요. 저 뱃속에 있는 크리스탈 조각.

모글리: 우….

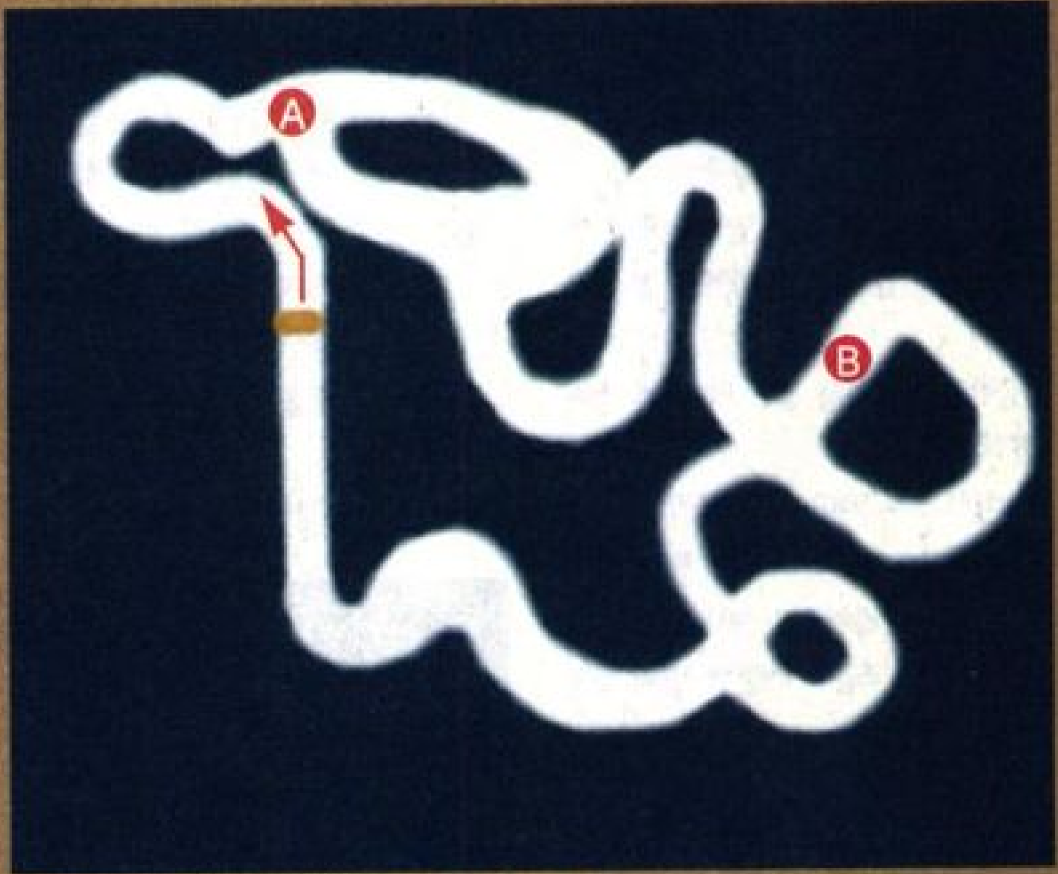
뚱보 초코보: 이곳에는「리플렉크」마석이 있으니까…. 마석으로 공격당할 때 상대에게 되돌려 준다. 이 마석은 가지고 있는 것만으로도 반사해 준다. 반사는 1번 뿐이고 마석은 모을 수가 없지만…. 아~이 이상 참을 수가 없어! 빠, 빨리 승부를 내서 뭔가 먹게 해줘!

모글리: 기, 가세 좋게 말한 것과는 달리 정말로, 먹느냐, 먹히느냐 군….



### 코스 7. 헝그리 랜드

모든 것이 먹는 걸로 만들어진 코스. 뚱보는 스피드가 떨려서 무난히 클리어할 수있을 것이다. 코너링의 문제가 있다면 고렘을 써도 괜찮다. 자 일단은 A 지점이 포인트다. 잘보면 오른쪽에도 길이 있는 갈래길이다. 오른쪽 코스는 코스아웃의 위험이 있지만 상당한 단축 코스이기 때문에 반드시 지나쳐야 한다. 이걸로 선두 걱정은 없다. 그 다음은 B 지점. 얼핏보기엔 코스 5의 점프 직선 코스 같지만 앞에는 직각 코스가 있으므로 대시는 금지다. 뚱보 초코보는 완전한 반격용 캐릭터이니 마석 공격은 하지말자. 하긴 공격할만한 범위에 들어오지도 않을테니….






A 지점. 오른쪽으로 커브!



B 지점. 대시하면 이렇게 된다



뚱보 초코보 : 헉, 헉~. 역시 배가 고파서 힘이 나질 않았다.

백마도사 : 당신 뱃속의 조각도 굉장한 어빌리티를 가지고 있네요. 놀랬어요….

뚱보 초코보 : 하지만 그런 건 배가 차지 않아.

모글리 : 자 아무튼 약속대로 뱃속의 돌을 주실까?



뚱보 초코보 : 하아 그게…. 이런 곳에 있어서 어떻게 해줄 수가 없군…. 잠깐 나오때까지 그래. 너희들을 따라가면 주게 되는 건가? 게다가 너희들과 함께 가면 여러 가지 것들을 먹기 쉬울 것 같고….

고블린 : 이 이상 먹는 입이 늘어날 수 있는 건가…. 넌 굉장히 먹어댈 것 같은데….

모글리 : 뭐…모두들 넓은 마음으로 동료로 맞아주자고.

백마도사 : 왜 그래요? 당신답지 않게.

모글리 : 무슨 소리야. 나는 항상 이래. (배가 가득차게 먹여주면…반드시 밑에서 나오겠지…. 뭐 조금 지저분한 감도 있지만 자~알 씻으면~)



모글리 : 자, 함께 가자! 뚱보 초코보 군!

뚱보 초코보 : 어이, 아무튼 그건 주겠지.

모글리 : 그것?

뚱보 초코보 : 그래, 그거말이야.

모글리 : 서, 설마….

뚱보 초코보 : 그 설마라니까.

모글리 : 역시 우리들을….

뚱보 초코보 : 차는 지금 없군. 너희들 수수경단 가지고 있지?

모글리 : 모모타로도 아닌데 가지고 있겠냐? 그런걸!

시드 : 앞으로 즐거울 것 같군…

## 제8화 마수의 동굴



시드 : 뱃속에 크리스탈 조각을 지닌 뚱보 초코보. 그의 안내로 도착한 곳은 지금까지와는 다른 어두운 분위기가 있는 곳이었다.

뚱보 초코보 : 너희들 크리스탈 조각을 찾고 있다고 했지? 이 그루그 화산 속에 잠들어 있다는 이야기가 있어.

고블린 : 너 먹보인줄로만 알았는데 생각한 것 보다 해박하잖아?

모글리 : 그만큼 잘 먹으니까 우리들은 배고플뿐이지.

고렘 : 뭔가, 낌새가, 있다…!



뚱보 초코보 : 아, 말하는 걸 잊었다. 조심하는 편이 좋을 거야. 이 그루그 화산에는 굉장히 강한 마수가 있다고 하니까.

백마도사 : 마, 마수!?

모글리 : 그, 그런건 빨리 말해야지! 우와와!

## 코스 8. 그루그 화산

상당한 난코스다. 코너링도 심한 편에다가 코스 아웃의 위험도 있고, 죽음의 선고는 어쩔 수 없이 맞아줘야 하니 더욱 짜증이 난다. 베히모스의 돌진까지 겹쳐지면…. 때문에 어빌리티는 바리어로 해두자. 코너링이 염려가 된다면 뚱보 초코보지만 오히려 너무 꺾어지는 각도에 적응하기 힘들 것이다. 고렘 정도가 무난하고 다단 드리프트에 자신이 있다면 그냥 초코보를 쓰도록 하자. 스타트 직후의 A지점은 코스 아웃의 위험이 크다. 정상적인 주행으로는 드리프트를 해야만 코스를 돌 수 있고, 그사이 캐릭터는 용암 속으로…. 스피드가 다소 떨어지더라도 벽에 부딪히면서 가는 것이 좋다. B 지점은 그야말로 다단 드리프트의 극에 달해야만 빠져나갈 수 있다. 커브를 도는 타이밍은 코스 중앙에 희미한 줄을 보면 알 수 있다. 줄에 맞춰 코너링 하는 것이 가장 무난하다. C 지점에서는 돌이 굴러 떨어진다. 기본적으로 맞지는 않지만 돌을 피하려고 커브를 틀거나 속도를 줄인다면 아마도 히트될 가능성이 커질 것이다. 겁먹지 말고 그대로 돌파하자!





A 지점. 으악! 코스 아웃이다!


되도록이면 안쪽으로!


B 지점. 가운데 줄에 맞춰 브레이크 버튼 연타!


C지점! 낙석인가! 그대로 돌진!



고블린: 이, 이런…!

모글리: 이, 이녀석은…!

백마도사: 최, 최강의 몬스터라고 말해지는…!

고렘: 베히모스!



베히모스: 이 그루그 화산에 온 이상 살아서 돌아갈 수는 없다!

초코보: 쿠엣?

베히모스: 호오, 날 앞에 두고 무서워하지 않는 녀석은 처음이군.

백마도사: 우, 우리들은 크리스탈 조각을 찾으러 온 것 뿐이예요. 당신과 다툴 생각은 없어요.



베히모스: 호오, 이것 말인가?

모글리: 크, 크다…! 지금까지 본 것 중 가장 크다!

베히모스: 이곳 그루그 화산에는「죽음의 선고」라는 마석이 있지….

모글리: 주, 주, 주, 주…죽음의 선고!?

베히모스: 그렇다! 앞에 달리는 상대에게 저주를 걸어, 10초의 카운트 다운으로 크래쉬 시켜 버리는 무서운 마석이지…. 이 저주는 다른 자에게 부딪혀서 옮겨붙이는 일도 가능하지….

모글리: 어, 어쨌든 무시무시한 마석…!

베히모스: 이 크리스탈이 갖고 싶다면 나를 이겨보는게 좋아!

초코보: 쿠엣!



모글리: 히이이…. 겨, 겨우 이겼다.

베히모스: 후후…드디어 나를 쓰러드리는 녀석이 나타난 건가!

모글리: 약속했지? 크리스탈 조각을 줘.

베히모스: 아아, 물론이다….



백마도사: 우리들의 크리스탈 조각도…!

모글리: 이, 이상해!

초코보: 쿠엣!?




시드: 오옷! 이런 전개가! 이「초코보 레이싱」이 시작하고 나서 한번도 없었던「계속」!! 일제히 빛났던 크리스탈 조각들! 초코보들의 운명은? 그리고 모글리의 야망은!? 다음 편「초코보 레이싱」스토리 모드 최종 편!「환상의 세계로」를 기대하세요!

## 최종화 환상의 세계로



백마도사: 우리들의 크리스탈 조각도!

모글리: 이, 이상해!

초코보: 쿠엣!?

모글리: 내, 내 머리도…!? 이, 이 장식이 크리스탈 조각이었단 말인가! 하, 하하! 나에게도 크리스탈이…!

흑마도사: …. 크, 크리스탈 조각… 8개 전부가 모였을 때… 환계로의 문이 열린다.

백마도사: 뭐라구요!?

모글리: 너 말을 했잖아!











???: 잘 왔다.

백마도사: 예?

???: 외계에서 온 사람은 몇 백년만이군.



베히모스: 면목없습니다. 제가 한 일이….

고렘: 오오, 당신은 설마!

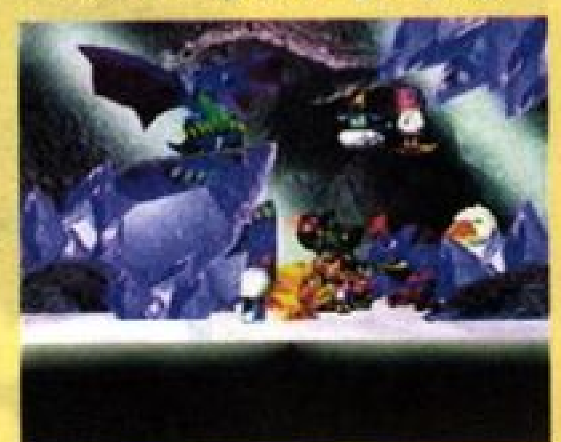
고블린: 아, 알고있나?

고렘: 환수왕님….

모글리: 화, 환수왕!?

백마도사: 이란 건…

베히모스: 그렇다, 우리들의 환수왕…



베히모스: 바하무트 님이다!

바하무트: 여기까지 잘 왔다. 너희들에게 최후의 시련을 안겨주지.

모글리: 최후의 시련…?

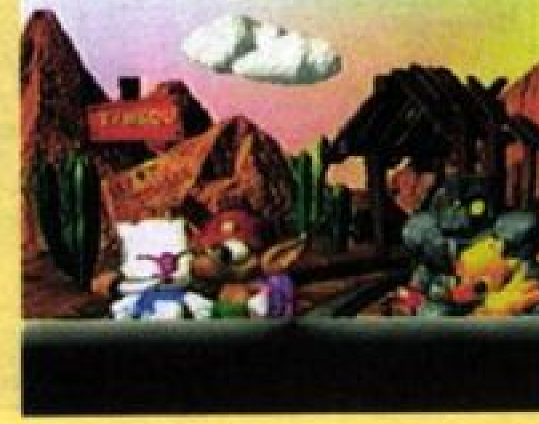
베히모스: 그렇다 이 환계에는「알테마」마석이 존재하고 있다.

백마도사: 알테마라면 밍·우 님이 봉인했다는 그…!

베히모스: 알테마 마석은 1개라도 적 전체를 스핀시키고, 2개라면 적 전체를 스핀시킨다. 3개면 적 전체를 크게 크래쉬시키는 강력한 힘을 가진 마석이다.

백마도사: 어째서 알테마가 이곳에?

바하무트: 알고 싶다면 그 알테마를 잘 사용해… 날 이겨봐라!



바하무트: 크리스탈이 왜 8개로 나뉘어 졌는지…너희들은 알고 있는가?

백마도사: 위대한 마도사 밍·우 님이 싸움을 말리려고.



바하무트: 그래, 인간들은 크리스탈을 둘러싼 싸움을 계속 해왔다. 크리스탈을 손에 넣고 이 환계로의 문을 열어…이 세계의 주민, 우리들 환수의 힘을 전쟁에 이용했다….



모글리: 정말, 이러니까 인간 녀석은….

고블린: 네가 말할 처지가 되냐?



바하무트: 나는 인간들의 미래를 걱정하고있던 대마도사 밍·우와 함께 크리스탈을 8조각으로 나누어 세계에 흩어 놓았다. 8개의 조각으로 모아도 가진 자들이 싸우고 있으면…크리스탈은 부활하지 않도록 해서…. 만에 하나를 위해서 한 개는 베히모스가 지키고 있었지. 알테마의 마석도 그때 인간계에서 이곳 마계로 봉인된 거다. 인간들은 그 힘을 사용해 다른 생명을 빼앗고 있었기 때문이지….

백마도사: 그랬던겁니까? 환수왕님이 그 밍·우 님과….

바하무트: 하지만 나는 너희들을 보고 안심했다.



바하무트: 초코보, 모글리, 고렘, 고블린, 그리고 인간…. 크리스탈을 이용해 계속해서 싸움을 벌여왔던 종족들…. 그런 너희들이 크리스탈 조각을 지니고 나서부터 여행을 해왔다. 이 환계의 문이 닫혀져 있던 기나긴 시간 동안에…세계는 변하고 있었던 것 같군…. 앞으로는 문을 닫지 말고 지켜보도록 하지. 너희들 세계의 미래를.



모글리: 그러면 크리스탈은….

바하무트: 이젠 필요없겠지. 앞으로는 이 환계도 너희들의 세계와 함께 있을테니까.

모글리: 그, 그럼 나, 난 무엇을 위해서 지금까지….

백마도사: 괜찮지 않아요. 환수왕에게 인정받았어요 우리들!

초코보: 쿠엣!

고블린: 어쩔 수 없지. 돌아갈까?

백마도사: 지켜봐주세요. 인간만이 아닌…우리들 모두의 다가올 세계를.

초코보: 쿠엣!

시드: 이렇게해서 초코보들은 여행을 마치고 돌아왔다. 여행에서 만난 동료들은 물론 인간들과 함께 잘 살고 있지. 이런이런? 한 사람 포기하지 않은 녀석이 있는 것 같지만….





모글리: 나, 난 이런 걸 위해서 여행을 해온게 아니야! 크리스탈! 크리스탈을 손에 넣어 한탕하려고 했는데!

흑마도사: …지독한 녀석….

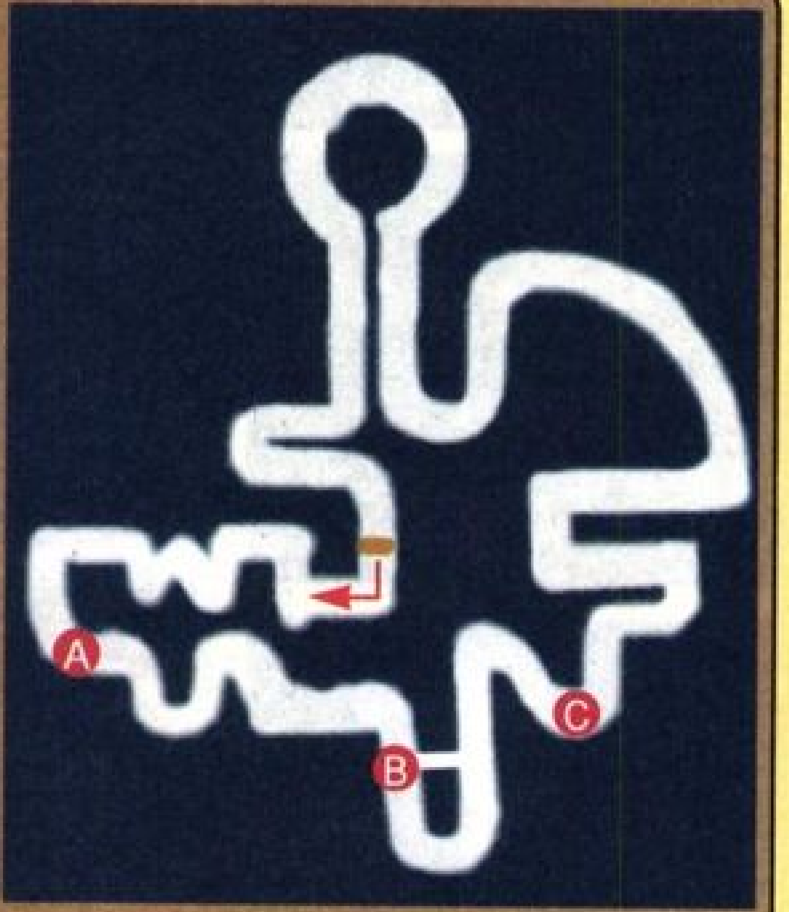
모글리: 넌 닥치고 있어!

시드 ; 이런이런… 뭐 내 얘기는 여기서 끝이다. 또 기회가 있다면 초코보들의 이야기를 하지.



시드: 난 지금부터 신형 비행정의 테스트 비행을 하러 출발한다. 혹시라도 당신의 마을을 지나칠지도 모르지. 하늘에서 내 비행정을 본다면 손을 흔들어 알려줘. 초코보와 모글리들과 함께 갈테니까. 그때까지는 잠시 이별이다. 몸 건강히!

## 코스 9. 환계




초 극의 코스. 90% 이상의 코스에 외벽이 없어서 코스 아웃되기에 딱 알맞다. 코스의 폭도 좁은 편. 하나만 먹어도 전체 공격이 되는 알테마와 수시로 쏴대는 메가 브레스. 모든 것이 정말 피를 말리게 만드는 요인들이다. 믿는 것은 오직 하나! 다단 드리프트 뿐. 대시 따위는 생각도 하지 말자. 어빌리티는 무조건 바리어다. 메가 브레스를 막지는 못하지만 알테마만 막아도 효과는 크다. A 지점과 C 지점을 제외하고 코너가 나오면 무조건 다단 드리프트다. B 지점에는 단축 코스가 있지만 실패할 경우 코스 아웃되기 때문에 그다지 권하고 싶지는 않다. 한번의 코스 아웃도 없이 코너링만 잘 돌아도 바하무트를 이길 수 있을 것이다.



B 지점. 단축 코스…쓰지 않는 것이 좋다


A 지점. 지나친 드리프트로 코스 아웃 될 수 있다



바하무트: 인정한다…! 나를 이겼다는 건…

PLAY STATION

# 최강의 캐릭터를 만드는 법은 여기에 있다!

## 캐릭터 에디트 어드바이스

일단 스토리 모드를 클리어하고 나면 등장하는 에디트 모드. 이것이야말로 이 게임의 숨겨진 재미이며 진정한 목적이기도 하다. 자신만의 캐릭터를 키워 여러가지 모드에 도전해 볼수 있기 때문이다. 그랑프리 모드에 숨겨진 베히모스 모드나 바하무트 모드에서는 에디트 캐릭터가 아니고서는 우승은 꿈도 꿀 수 없으므로 반드시 이 에디트 모드를 거쳐야 한다.

그럼~대체 어떻게 에디트해야 잘 했다는 소릴 들을 수 있을까?

### * 에디트 용어 설명

| | |
|---|---|
| 최고속(最高速) | 말이 필요 없는 최고속도 능력치. 기본적으로 빠르면 좋다. |
| 가속(加速) | 최고속에 도달할 때까지 걸리는 시간의 능력치. 최고속 중시 캐릭터라면 이것도 따라줘야 한다. |
| 그립(グリップ) | 코너링 성능치. 수치가 높으면 커브가 쉽게 꺾어진다. |
| 드리프트(ドリフト) | 드리프트 능력치. 수치가 높으면 드리프트 시 각도가 많이 꺾이게 된다. |
| AGS | 어빌리티 게이지 스피드. 어빌리티 게이지가 모이는 시간을 단축시킬 수 있다. |

## 타입별 캐릭터 에디트

일단은 캐릭터들의 유형을 파악해보자. 각각의 캐릭터들이 모두 개성파라고는 해도 모든 레이싱 게임이 그러하듯이 스피드 파와 코너링 파, 그리고 밸런스 파가 존재하기 마련이다. 이런 녀석들의 취약점을 보강해 주는 것이 에디트의 첫 단계라고 할 수 있다.

### 타입 1 중간만 하면 돼! — 밸런스 형




가능한한 최고 속도를 중시하자. 남은 포인트는 가속, AGS의 순으로 나눠주자. 그립과 드리프트는 워래부터 그다지 나쁘지 않으므로 남은 포인트를 각각 조금씩만 분배!

스피드와 그립, 드리프트가 모두 평균적인 캐릭터. 초코보, 모그리, 백마도사가 여기에 해당된다. 평균적이라고 해서 성능이 나쁜 것은 아니지만 뭐랄까? 일단 어떤 패러미터도 평균적이라서 사용하기에 쉽다. 반면에 눈에 띄는 특징은 없다. 이것이 단점이라면 단점일 수 있는 것이다. 에디트는 눈에 띄는 특징이 없기 때문에 빨리 달릴 필요가 있다는 점을 염두! 그러려면 역시 최고속에 포인트를 가득 채우자! 가속도 따라줘야 하니 나머지 포인트는 가속에! 드리프트나 그립은 평균 능력만 있어도 다단 드리프트에 무리가 없으므로 조금만 올리고 나머지는 모두 AGS로 돌리자.



밸런스가 잡혀있기 때문에 쓰기는 쉽지만 결점이 없는 대신 특징도 없는 캐릭터

### 타입 2 쉬지않고 달리면 어느새 1위?! — 그립 형




어떤 타입의 캐릭터라도 최고속은 필요하다. 우선은 최고속을 올리고 다음은 그립을. 가속도 붙으면 금상첨화다! 드리프트는 거의 사용하지 않기 때문에 적거나 없어도 상관없다.

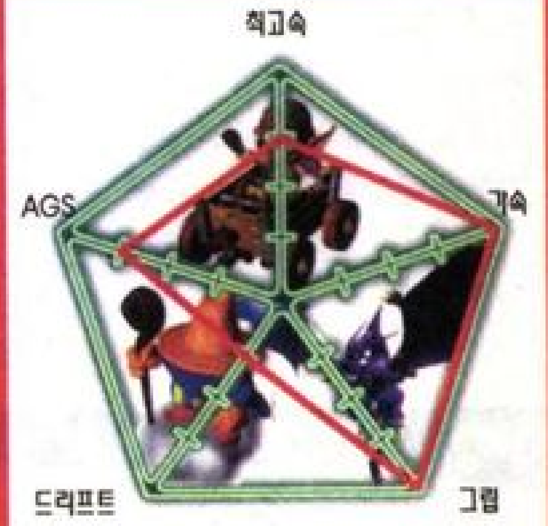
브레이크를 걸지 않아도 코스를 공략할 수 있는 캐릭터. 고렘과 뚱보 초코보, 베히모스가 여기에 해당된다. 그립형의 캐릭터는 코너링이 상당히 좋다. 다른 캐릭터와는 철저하게 코너도 최고속으로 꺾을 수 있다. 최고속이 다소 떨어진다는 것이 결점. 때문에 우선은 최고속에 포인트를 분배하자. 그만큼 그립도 더 올려야하는 것은 물론이다. 브레이크 버튼을 누르지 않고 쓸 수 있도록 만들자. 나머지는 가속과 AGS에 분배하자. 드리프트는 방향전환을 위해서 한번 정도 쓸까말까이기 때문에 안 올려도 상관없다.





핸들링이 이상하리 만치 좋고 풀 액셀로도 코너를 돌 수 있다. 단지 좀 늦다

### 타입 3 어려운 코스일수록 강하다! — 드리프트 형




드리프트 후의 속도 회복을 위해 가속에 중점적으로 포인트를 분배하자. 그립도 높으면 좋다. 최고속은 원래 빠르니까 두번째로, 나머지는 AGS로!

어떠한 코스라도 문제없이 클리어할 수 있기 때문에 상대방과의 대전에 여유가 생기는 캐릭터. 고블린, 흑마도사, 바하무트가 여기에 해당된다. 드리프트 형의 캐릭터는 기본적으로 최고속이 상당히 높은 편이고 다른 패러미터는 평균적으로 낫다. 특히 그립은 최악…. 코스를 드리프트로 빠져나가면 어떻게 해도 속도가 떨어지기 때문에 가속을 중시해야 한다. 약점인 그립도 올려놓으면 완벽한 드리프트 효과를 볼 수 있다. 나머지는 AGS에 붙이자. 최고속은 필요없지만 스핀을 막기 위해 드리프트도 약간 올려놓자.



코너에서 드리프트로 방향을 전환한다. 드리프트로 떨어진 스피드를 커버하기 위해서 가속은 필수!

## 세부 유형별 실속 에디트!

1단계 에디트는 약점을 보완하는 것으로 기본 레벨을 초월하는 정도. 진정한 캐릭터 에디트는 지금부터다. 그랑프리 바하무트 모드 공략을 위한 실속파 캐릭터 에디트! 결코 패배란 단어가 어울리지 않는 최강의 캐릭터들이 여기에 있다. 마음에 드는 유형을 선택하고 피나는 연습이 따라준다면 바하무트 모드도 별게 아니다!



### 직선초속계 돌진형

직선 최고속에 모든 걸 걸었다!




기본 캐릭터는 애초부터 패러미터가 전체적으로 높은 바하무트를 사용하자. 직선주행 최고속도 중시형이기 때문에 최고속은 최대한 올리자. 최고속에 빨리 도달하기 위해서 가속도 최고로 올리는 건 당연하다! 대시나 돌진 등 가속계 어빌리티도 장비할테니 AGS도 될 수 있는한 많이! 사나이답게 직선에 모든걸 걸었으니 그립이나 드리프트따위는 신경쓰지 말자.

| | |
|---|---|
| 최고속 | 20 |
| 가속 | 20 |
| 그립 | 7 |
| 드리프트 | 3 |
| AGS | 20 |

*분배 점수 70점 기준

### 코너링계 그립형

연속 코너도 헤어 핀도 확실하게 클리어!



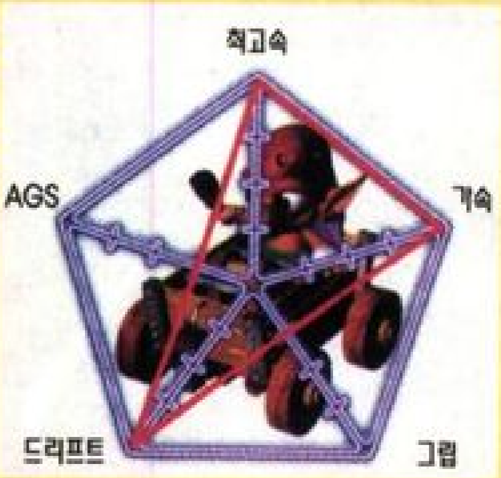

전체 캐릭터 중 가장 그립이 좋은 뚱보 초코보를 사용하자. 모든 코너를 브드럽게 돌기 위해서 그립을 더더욱 많이 올려주자. 뚱보 초코보는 최고속이 늦기 때문에 쾌적하게 달릴 수 있도록 최고속과 가속도 올려주자. 나머지는 드리프트와 AGS로! 드리프트는 일단 사용하지 않지만 방향 전환을 위해서 아주 조금만 올려주자.

| | |
|---|---|
| 최고속 | 20 |
| 가속 | 20 |
| 그립 | 20 |
| 드리프트 | 4 |
| AGS | 6 |

*분배 점수 70점 기준

### 슬라이드계 드리프트 중시 형

모든 코너를 드리프트로 돌아라!




최고속이 높은 고블린을 기본으로 삼자. 최고속 이외에는 전체적으로 패러미터가 낮다. 코너 진입 속도를 올리기 위해서 최고속을 더욱 올리자. 드리프트 후의 저속 현상을 커버하기 위해 가속도 올리자. 드리프트를 길게 유지하기 위해서 드리프트는 당연히 올려야한다. 나머지는 그립과 AGS로 드리프트로 코너를 돌기 때문에 그립은 그다지 필요하지 않다. 실용성은 모자라지만 드리프트만은 확실하다.

| | |
|---|---|
| 최고속 | 20 |
| 가속 | 20 |
| 그립 | 5 |
| 드리프트 | 20 |
| AGS | 5 |

*분배 점수 70점 기준

### 대전 중시계 방해꾼 형

어빌리티를 사용해 방해하자!




기본 성능이 대체로 좋고 쓰기에도 편한 흑마도사가 바탕이다. 상대를 방해하기 위한 것이 목적이므로 어빌리티를 자주 쓸 수 있도록 AGS를 최대로 늘리자. 나머지 포인트는 주행에 무리가 없도록 적절하게 분배하자. AGS만 최고치로 올려놓았다면 나머지는 좋을대로 에디트하자. 다른 타입과 동등하게 드리프트는 적어도 상관없다. 속도가 느리면 방해하기도 어려우니 주의!

| | |
|---|---|
| 최고속 | 15 |
| 가속 | 15 |
| 그립 | 15 |
| 드리프트 | 5 |
| AGS | 20 |

*분배 점수 70점 기준

### 폭주계 타임어택 형

최고속과 어빌리티 대시를 혼용!




전체적으로 성능이 좋은 바하무트를 재료로 삼자. 타임어택을 위한 캐릭터나 미친가지이기 때문에 최고속은 가득 채우자. 스피드를 더 올리기 위해 가속계 어빌리티도 사용할테니 AGS도 가득 채우자. 지나치게 빠르면 코너링에서 망쳐버릴테니 그립도 가득 채워 어느 정도 커버하자. 최고속으로만 달리는 것이 목적이니 브레이크는 필요없다. 따라서 가속도 필요없다. 드리프트 역시 방향 수정 정도? 바탕이 바하무트이니 어느 정도 커버가 된다.

| | |
|---|---|
| 최고속 | 20 |
| 가속 | 6 |
| 그립 | 20 |
| 드리프트 | 4 |
| AGS | 20 |

*분배 점수 70점 기준

### 회전계 스핀대시 형

스핀으로 가속해 최고속도를!




기본 성능이 그럭저럭인 흑마도사를 쓰자. 정통 테크닉은 사용하지 않고 오로지 스핀대시만으로 가속하기 때문에 가속은 전혀 필요 없다. 대신 스핀하기 쉽도록 드리프트는 가능한 적게! 스핀대시 이외에도 어느 정도는 달려야하기 때문에 최고속과 그립, AGS에 적절히 포인트를 분배하자. 스핀대시만 능숙하게 몸에 익힌다면 가장 빠른 캐릭터가 될 수도 있다.

| | |
|---|---|
| 최고속 | 20 |
| 가속 | 0 |
| 그립 | 20 |
| 드리프트 | 1 |
| AGS | 19 |

*분배 점수 70점 기준

### 궁극불안정계 노 에디트 형

에디트에 의존하지 않는 실전 스핀대시!




에디트 포인트를 하나도 쓰지 않는 고수급 에디트(?)! 그런대로 밸런스가 좋은 백마도사가 적절하다. 속도도 그립도 AGS도 다른 에디트 캐릭터들을 당해 낼 수 없기 때문에 믿을 수 있는 것이라고는 궁극 하이퍼 테크닉 스핀대시 밖에 없다. 공교롭게도 드리프트가 0이라서 스핀하기도 쉬울테니…. 실전파 테크니션 전용 에디트(?)이니 만큼 테스트 코스를 1바퀴 당 22초 만에 끊을 수도 있다.

| | |
|---|---|
| 최고속 | 0 |
| 가속 | 0 |
| 그립 | 0 |
| 드리프트 | 0 |
| AGS | 0 |

*분배 점수 70점 기준




# 파워스톤

| | |
|---|---|
| 제작사 | 캡콤 |
| 장 르 | 대전액션 |
| 발매일 | 2월 25일 |
| 발매가 | 5,800엔 |

그래픽 / 조작감 / 스토리 / 연출 / 사운드 / 소장가치

오래간만에 '역시 캡콤이다!'라는 감탄사가 튀어나오게 할 작품! 드림캐스트의 성능을 한껏 발휘한 최상의 그래픽과 높은 자유도, 단순한 조작이 라이트 유저의 사랑을 듬뿍 받을 것 같다. 또한 손님 접대용으로 추천할 만한 게임. 아케이드와 동시 발매되므로 드캐로 수련하여 게임센터에서 「파워 스톤」의 지존으로 군림해보자.

## 메뉴 설명

### 아케이드 모드

말 그대로 아케이드판과 같다. 컴퓨터와 대전을 벌이게 되며 다른 플레이어의 난입 또한 가능하다.

### 버서스 모드

2인 대전 모드. 별다른 특징은 없으며 모드명을 보고 특별 팬 서비스 모드로 착각하지 않도록 하자.

### 게임 옵션

게임 환경을 변경할 수 있다. 컴퓨터와 대전시의 난이도, 제한시간, 라운드 수, 대미지량, 스테레오/모노럴 선택, 버튼 설정 등을 할 수 있다.

### 엑스트라 옵션

한번 이상 게임을 클리어 했을 때 나온다. 게임상의 좀더 세세한 부분을 변경할 수 있다.

**파워 스톤** - 스테이지 내(소유하고 있는 것까지 합쳐서)에 한번에 존재할 수 있는 스톤의 최대 개수를 설정한다. 기본 설정은 3이며, 3에서 5까지 변경할 수 있다. 설정을 높게 잡으면 변신이 쉬워져 재미가 반감되니 기본 설정으로 플레이하는 것이 무난하다.


5로 설정하면 재미있는 게 들어다

**파워 게이지 타이머** - '없음'으로 설정할 경우 파워 드라이브나 파워 퓨전을 사용하지 않는 한 파워 게이지가 줄지 않는다. 기본 설정은 '통상'.

**엑스트라 아이템** - 엑스트라 아이템의 출현 여부를 결정한다. 엑스트라 아이템은 게임 클리어 횟수에 비례하여 늘어난다. 기본 설정은 '없음'이지만 재미있는 아이템들이 많으므로 출현시키는 것이 낫다.

**회복 대미지** - 회복 대미지의 설정 여부를 결정한다. 기본 설정은 '있음'. 회복 대미지는 기본 타격기로 대미지를 입었을 때에만 해당되며 시간이 흐름에 따라 회복된다. 「뱀파이어 세이버」의 체력 게이지를 생각하면 이해가 쉽다.

**라운드 체력회복** - '없음'으로 설정할 경우 한 라운드가 끝난 후 다음 라운드에 체력이 회복되지 않는다. 기본 설정은 '있음'.

**변신중 대미지** - 변신 중에 입는 대미지 량을 설정한다. 기본 설정은 50%.

**변신중 공격력** - 변신 상태일 때 가지는 공격력을 설정한다. 기본 설정은 100%.

## 파워 스톤 컬렉션

캐릭터별로 게임을 클리어 할 때마다 컬렉션이 하나씩 증가한다. 모아가는 재미가 꽤 쏠쏠할 듯

**컬렉션 1**


여의봉

여의봉 출현. 세 종류의 회복 아이템도 출현하게 되고 메뉴 화면에 엑스트라 옵션도 등장하게 된다.

**컬렉션 2**


기관총

기관총 출현.

**컬렉션 3**


광선총

광선총 출현.

**컬렉션 4**


파워 실드

파워 실드 출현.

**컬렉션 5**



'포커의 하늘의 모험'이라는 VMS용 미니게임이 등장한다.

**컬렉션 6**



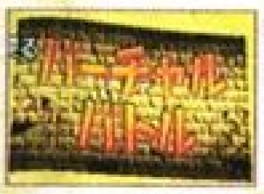
'아야메의 수리검수행'이라는 VMS용 미니게임이 등장한다.

**컬렉션 7**



'건록의 간간슬롯'이라는 VMS용 미니게임이 등장한다.

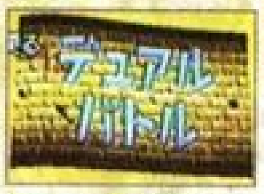
**컬렉션 8**




크라켄 출현.
버철모드 출현.


이것이 버철모드, 1인칭 시점이다

**컬렉션 9**




발가스 출현.
듀얼모드 출현


이것이 듀얼모드, 2인 대전용이다

**영화관**



클리어한 캐릭터의 엔딩을 감상한다. 문제는 이 게임의 엔딩은 전혀 다시 보고 싶은 생각이 들지 않는다는데 있다.

**미술관** VMS용 미니게임에서 1,000이상의 메달을 모으면 등장한다. 파워 스톤의 설정자료집.

**음악관** VMS용 미니게임에서 2,000이상의 메달을 모으면 등장한다. BGM감상 모드.

## 기본 조작 및 시스템

조작법은 상당히 간단하여 쉽게 적응할 수 있다. 레버와 점프(J), 펀치(P), 킥(K) 세 개의 버튼을 사용한다.

### 콤비네이션

P와 K의 조합으로 4연타 콤비네이션을 만들어 낼 수 있다. 바리에이션이 가능하기는 하지만 성능차이가 거의 없어 큰 의미는 없다. 그저 P연타나 K연타로도 충분할 듯. 지상접근전의 주력이 된다.




P


K


P. 뭐 이런 식이다

### 잡기

커맨드는 P+K. 의외로 사정거리가 길다. 배후잡기가 존재하며 커맨드는 역시 P+K. 공중에서 상대와 근접거리라면 공중잡기도 가능하다. 잡기회피도 존재하는데 상대에게 잡힘과 동시에 P+K를 입력해주면 된다. 배후잡기와 공중잡기는 회피가 불가능하다. 참고로 이 게임에서 '상대를 잡는다', '물건을 집어든다', '기둥을 붙잡는다' 등 '잡는다'라는 개념을 가진 것들은 모두 P+K로 해결한다는 것을 알아두자.


이 정도 거리에서


잡는다


공중에서


잡는다


잡는 순간


푼다

### 점프공격

점프 후에 취할 수 있는 일반적인 동작은 점프후 P, K, P+K의 세 가지가 있다. 점프P는 단순한 점프에서 파생되는 공격이며 대개 판정고도가 높다. 지상에 있는 상대에게 점프P를 히트시키면 P나 K로 이어지는 연계 콤보가 추가로 들어가지만 그리 효용이 높지는 않다. 점프K는 공중전에서 주력이 되는 기술로 점프의 방향에 상관없이 상대의 위치를 향해 급강하한다. 스파시리즈 달심의 '드릴 킥'을 생각하면 이해가 쉬울 것이다. 대미지는 상당히 미미하다. 점프P+K는 잡기의 성격을 띤 공격으로 이동범위가 좁지만 호밍능력이 뛰어나서 상대의 머리 바로 위에서 사용하는 것이 좋

다. 대미지는 큰 편이다. 전 캐릭터가 벽을 이용한 삼각점프를 할 수 있다.


점프하여


이런 각도로


점프시 적이 이러러면

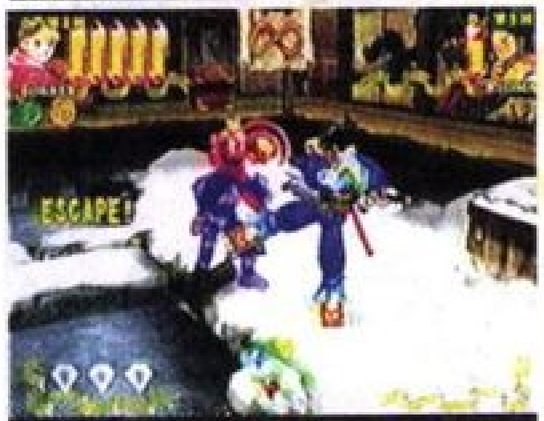

P+K로

## 흘리기

밀착거리에서 상대의 잡기를 제외한 공격을 모두 회피할 수 있다. 커맨드는 방향에 상관없이 레버TAP(짧게 입력). 상대방 쪽으로 레버를 입력했다면 상대의 등뒤로 넘어가게 되어 좀더 유리한 위치를 점할 수 있다(배후잡기 확정). 약간의 테크닉이 필요한 기술로 마스터하면 전력에 큰 플러스 요소가 된다(심지어 돌진형 필살기까지도 회피할 수 있다).




옆으로


뒤로


상대의 배후로


초필살기도


요령껏

## 배후공격

상대가 등뒤에 있을 때 P나 K로 구사가 가능하다. 단발로 공격이 끝나며 상대는 다운된다. 밀착시 상대의 반대쪽으로 레버 + P or K로 일부러 사용할 수도 있지만 큰 의미는 없다.



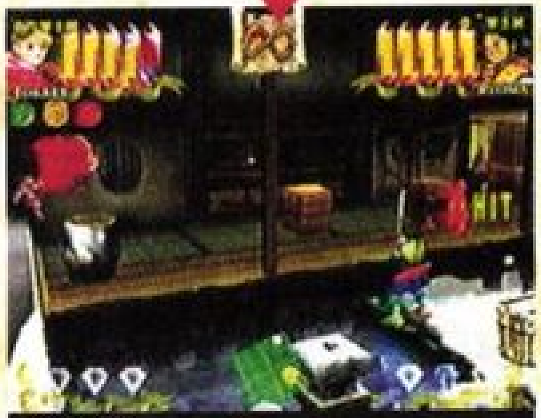


## 낙법

낙법이라기 보다는 '공중에서 자세 바로잡기' 정도가 맞는 말이겠지만 편의상 낙법이라고 하자. 상대에게 공격을 받고 날아가다가 벽에 부딪힘과 동시에 버튼을 입력하면 낙법이 가능하다. 낙법이 성공하면 바로 점프상태가 되므로 K나 P+K를 입력해 불의의 급습을 노리자. 공격을 받은 위치에서 벽까지의 거리가 멀다면 벽에 부딪히기 전에 낙법을 할 수도 있지만 거리가 너무 가깝다면 낙법이 불가능하다는 것도 알아두자(다시 말해 날아가는 동안 충분한 고도가 확보되어야 낙법이 가능하다).



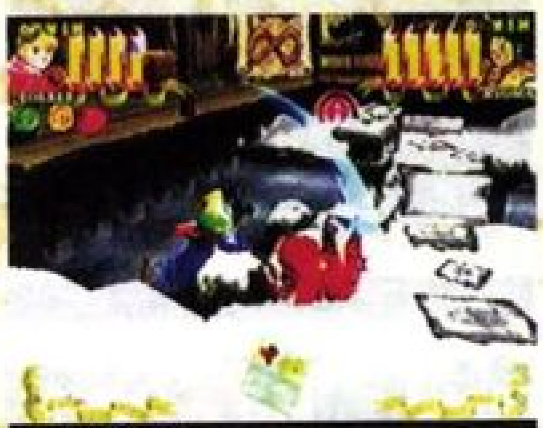

맞았다


여기서 입력


반격이다

## 기상공방

가드가 없는 게임인 만큼 다운된 쪽이 훨씬 불리하다. 기상공격도 없어 믿을 것은 오로지 기상 타이밍뿐. 다운시 레버를 입력하면 구르게 되는데 이 구르기를 언제 멈춰 주느냐에 따라 안전한 기상이 좌우된다. 기상 타이밍이 너무 일정하면 계속 불리한 상황이 연출될 수 있다는 것을 명심하자. 가장 안전한 방법은 구르다가 점프로 거리를 확보하는 것이 최상. 구르는 중에는 무적이라는 점을 이용해 기상후 반격을 노릴 수도 있지만 약간의 위험부담이 있다. 공격측에서는 상대의 기상 타이밍을 예측하고 점프P+K 등으로 재차 공격을 시도해 보자. 이때 공격 대신 파워 스톤 등 유용한 아이템을 선점하러 가는 것도 좋다.


구르는 중엔 무적

## 변신

이 게임의 백미로 대전에서 가장 큰 비중을 차지하는 시스템. 스테이지 내의 파워 스톤 세 개를 모으면 변신을 하게 되고 변신 후에는 압도적인 우위를 점할 수 있게 된다. 변신 상태에서는 슈퍼 아머 효과가 발동하여 잡기를 제외한 공격에 절대 다운되지 않는다. 변신에서 가장 중요한 것은 역시 파워 드라이브와 파워 퓨전. 파워 드라이브는 변신 후의 기본 P와 K이고, 파워 퓨전은 초필살기 정도라고 생각하면 된다. 파워 퓨전은 J+P, J+K 두 가지가 있다. 변신시에는 화

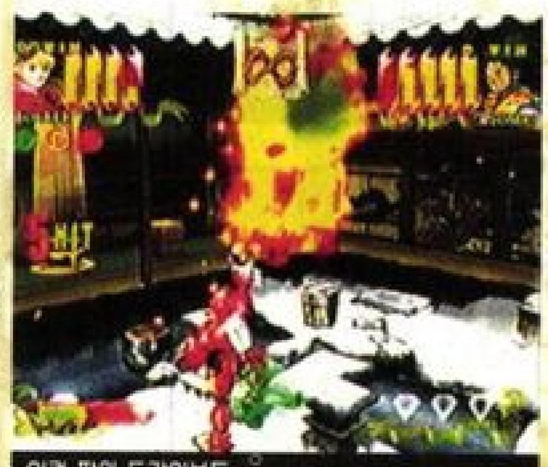
DREAMCAST

면 하단에 파워 게이지가 나오는데 이 게이지가 다 소모되면 변신 상태가 끝난다. 파워 게이지는 시간이 흐름에 따라 조금씩 감소하며 파워 드라이브 사용시에도 감소한다. 파워 퓨전을 사용하면 남은 게이지량에 상관없이 변신 상태가 끝나게 된다.


세 개를 모았다


변신


이렇고


이런 파워 드라이브들


파워 퓨전을 쓰면


변신 끝

## 구조물 이용

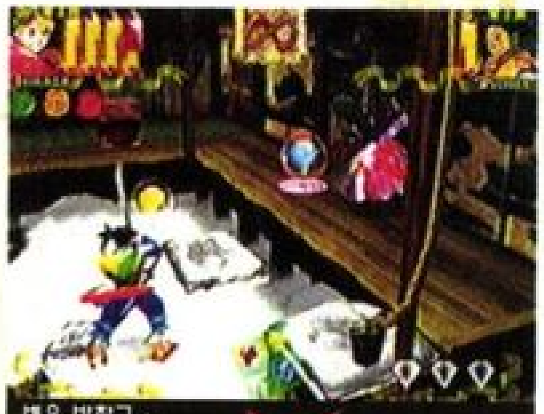
구조물이라고 한다면 스테이지 내의 기둥, 벽, 천장 등이 있다. 자유도가 높은 게임인 만큼 이런 구조물들을 한껏 활용할 수 있고 또 그 활용여부가 승패에 큰 영향을 미치기도 한다.

구조물의 이용은 전부 P+K로 해결한다. 벽 앞에서 P+K는 벽에 튕겨 돌진하기, 기둥아래서 P+K는 기둥을 붙잡고 돌다가 그 원심력으로 돌진하기, 점프 후 기둥 옆에서 P+K는 기둥에 매달리기, 점프 후 천장 바로 밑에서 P+K는 천장에 매달리기 등. 기둥에 매달리기와 천장에 매달리기 후에 P는 점프 K와 같은 유형의 공격이 나가고, K는 매달린 채로 공격, P+K는 점프 P+K와 같은 유형의 공격이 나간다.


집어든다


잡고


돈다


벽을 박차고 ○


공격


붙잡는다


매달린다

## 아이템 이용

아이템 이용 역시 마찬가지로 P+K로 집어들고 집어든 후 P나 K는 아이템 사용, P+K는 다시 내려놓기이다. 아이템은 던지기타입, 직접공격타입, 사격타입, 기타로 크게 나누어 볼 수 있다.

### ▶ 던지기타입

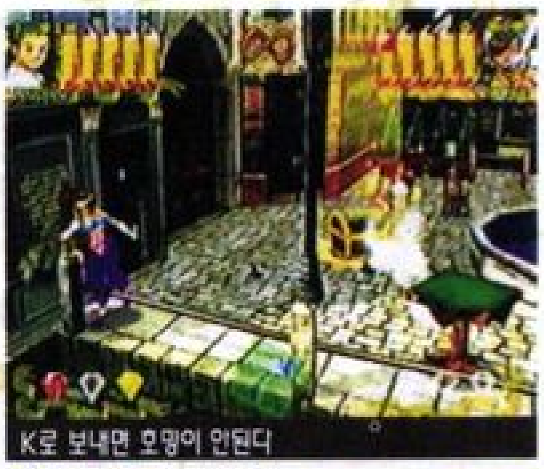
던지기타입의 아이템에는 의자, 항아리, 상자 등 스테이지에 기본적으로 구비(?)된 물품들과 폭탄, 화염병 등이 있다. 가장 많이 사용하게 되는 아이템으로 원거리에서보다는 근거리에서 사용하는 것이 명중률을 더 높일 수 있다. 그저 원거리에서 위협용으로 던지는 것도 좋지만 근거리에서 들고 다니며 상대의 행동반경을 제약시키는 것이 더 좋은 사용법이라고 할 수 있다. 던지기타입의 아이템을 들고 있을 때는 상대의 점프에 쉽게 대응할 수 있다는 것을 꼭 알아두자. 이 타입의 아이템은 캐릭터의 공격력에 따라 성능의 차이를 보인다는 특징도 있다. 즉 힘이 센 캐릭터가 던질수록 아이템이 날아가는 속도가 빨라 회피가 어려워진다. 폭탄, 화염병을 제외한 스테이지에 미리 구비된 아이템의 경우 꼭 P+K로 집어서 던지지 않더라도 P나 K를 이용해 곧바로 날릴 수가 있다. P는 호밍능력이 있지만(평면으로만 호밍이 된다. 고도에 따른 호밍능력은 없다) K는 없다는 것을 알아두자. P나 K를 이용한 물건 던지기는 기습으로의 효용이 뛰어나므로 활용가치가 있다. 상대가 던진 것을 P+K로 받을 수 있다는 것도 알아두면 도움이 된다.


집어들고


위협한다


갑자기!


기습효과 만점


K로 보내면 호밍이 안된다


던지고


받는다

## 폭탄

카운트가 다 끝나지 않더라도 상대에게 명중하면 폭발한다. 시간을 정확히 계산하고 터지기 직전에 던져 그 폭발로 공격하는 것도 괜찮다.


자리에 신중을 기하자



## 화염병

명중했거나 화염에 닿았을 경우 불에 타게 된다. 이때 경직시간이 길므로 떨어진 파워 스톤을 얻는 시간을 확보할 수 있다.

## 직접공격타입

검, 쇠파이프, 망치, 여의봉이 이에 해당한다.

## 검, 쇠파이프

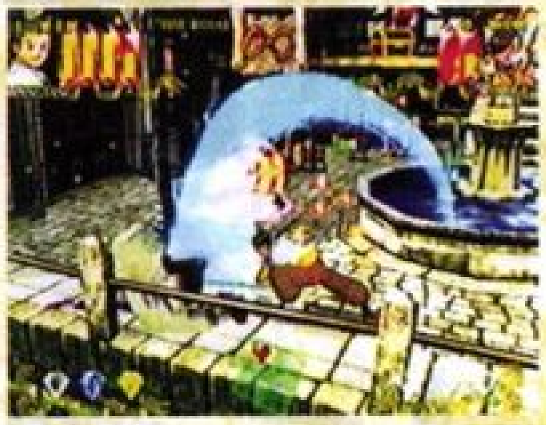
점프하여 사용하는 것이 유용하다. 검이나 쇠파이프를 이용한 점프 공격은 리치가 길고 상대의 던지기 아이템을 부셔버리며 들어간다는 장점이 있다.


상자띄워


무시하고

## 망치

파괴력 발군. 점프 사용시 돌진하지는 않지만 판정이 꽤 넓어 의외로 잘 맞아준다. 지상에서 대공으로 사용하는 방법도 있다.



## 여의봉

리치가 상당히 길고 장애물을 관통한다는 장점이 있다. 점프 사용시 돌진하지 않고 그 자리에서 봉을 뻗게 되므로 검, 쇠파이프에 비해 반격의 부담이 적다.



## 사격타입

의외로 근거리에서 효과가 크다. 이 타입의 무기들은 장착시 이동 스피드가 많이 떨어진다는 단점이 있다.

## 권총

연사속도는 물론 탄이 날아가는 속도도 느리고 판정도 좋지 않아 그리 위협적이지는 못하다. 중근거리에서 연사하는 것이 가장 나을 듯.

## 화염방사기

대미지는 그리 크지 않지만 명중률이 매우 높으므로 파워 스톤 떨궈내기용으로 적격이다. 장애물도 관통한다.



## 바주카

대미지가 크고 폭발에도 판정이 있어 명중률도 괜찮은 편이다. 장애물의 위치를 고려해 폭발로 공격하는 것도 괜찮은 방법이다.



## 기관총

올히트시킬 경우 아마 이 게임에서 최고 대미지일 듯.



## 광선총

사정거리는 짧은 편이나 공격범위가 넓다.



## 기타 아이템

세 종류의 회복 아이템(사과, 케이크, 고기)과 파워 실드가 있다. 파워 실드 장착시 잡기를 제외한 모든 공격을 가드할 수 있지만 공격을 불가능. 상대가 변신중이라면 일순위로 얻어야한다. 이외에 기둥이 있는데 변신중이거나 가루다, 건록과 같은 파워형 캐릭터는 뽑아서 휘두를 수 있다.


잡기를 제외한 모든 공격을 가드한다


회복량은 꽤 된다

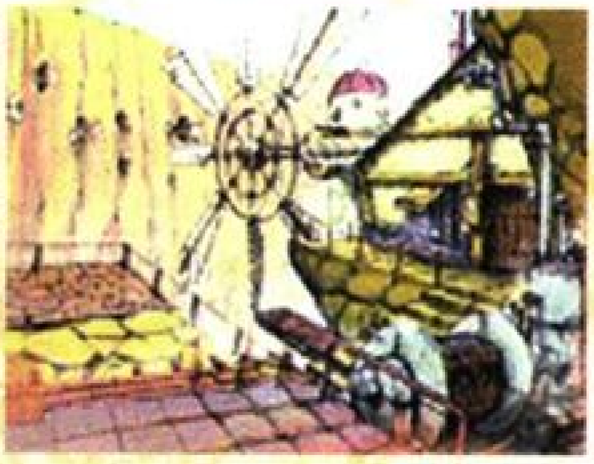


DREAMCAST

# 기본 전술 및 대전 가이드

「파워 스톤」의 기본 전술은 다음의 세 가지로 쉽게 요약할 수 있다.

- **양측 모두 변신전일 때: 採石第一 (채석제일: 돌 모으기에 힘쓰자)**
- **내가 변신했을 때: 毆打第一 (구타제일: 때리는데 힘쓰자)**
- **상대가 변신했을 때: 逃亡第一 (도망제일: 도망가는데 힘쓰자)**

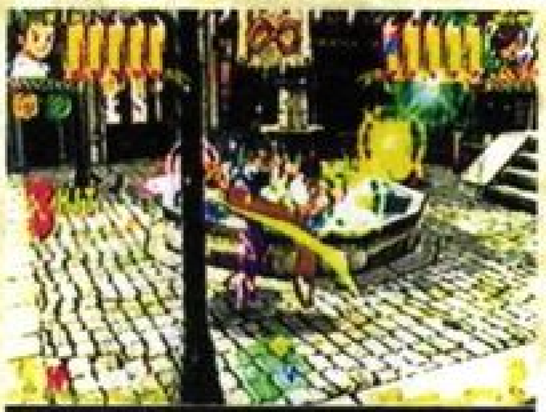


## 변신전 공방

제목에서 알 수 있듯이 이 게임에서 가장 중요한 것은 바로 '파워 스톤'이다. 다시 말해 '대전게임을 빙자한 돌먹기 게임'이라고 생각하면 정답에 가깝다. 고로 서로 돌 세 개를 아직 모으지 못한 상태라면 상대보다 먼저 돌 세 개를 모으는데 모든 힘을 쏟아 부어야 한다. 스테이지에 등장하는 파워 스톤을 상대보다 먼저 얻는 것도 중요하지만 그것보다 더 중요한 것은 상대의 파워 스톤을 털어내는 일. 상대의 파워 스톤 털어내기는 다음과 같은 아주 간단한 원리에 입각하고 있다.

**- 맞아야 내놓는다 -**

결국 때려서 털어내고 털어낸 것들을 주워먹어서 돌 세 개를 먼저 모아야 한다. 변신 전 공방에서는 일단 상대에게 더 많은 대미지를 입히는 것보다는 상대에게 어떻게든 공격을 성공시켜 돌을 털어내는 것에 더 비중을 두어야 한다. 위의 기본 조작 및 시스템에서 설명한 갖가지의 기술들을 총동원해 채석에 임하자. 파워 스톤이 떨어지면 화면 하단의 파워 스톤 레이더를 통해 위치를 재빨리 파악하는 것도 잊지 말자.



맞아야 내놓는다





채석왕

변신전 공방의 메인은 일단 공중전이라고 보면 된다. 기본 기술 중에 상대의 보석을 가장 빼앗기 쉬운 것이 점프K. 점프 공방에서는 대개 '아이템 등을 이용해 상대의 행동 반경을 좁혀놓은 후 점프K로 공격해 들어가고', '상대의 점프K를 점프로 피한 후 그 점프에서 이어지는 점프K나 P+K로 역공한다' 등의 양상이 나타나게 될 것이다. 여기서 중요한 것은 점프K의 강하 각도 계산과 상대와의 위치와 거리 계산이다. 말은 거창해 보이지만 어려울 것은 전혀 없고 그저 게임 많이 해보고 감을 잡으면 된다는 소리. 사진을 보면 이해가 쉬울 것이다.





날이 들어오면



피해서



들어간다



고도에 따라



점프 P+K도 유용

공중전과 마찬가지로 아이템의 활용 역시 변신전 공방의 주도권을 잡는데 있어 중요 포인트가 된다. 특히 사격타입의 아이템을 잘 활용할 경우 상대의 파워 스톤을 거덜내는 것은 식은 죽 먹기. 구조물의 활용 역시 간과해서는 안될 사항이다. 기습의 효과가 상당히 좋고 대미지 또한 짭짤하다.



견물생심

### 파워 스톤 소유개수에 따른 대전방법

#### 양측 모두 한개

라운드 개시 후의 상황으로서 가장 팽팽한 대치국면이다. 일단 이제 곧 등장하게 될 스톤의 위치에 계속 신경을 쓰며 스톤을 빼앗기지 않도록 주의하자. 공격위주의 플레이어라면 적극적으로 상대의 스톤 빼앗기에 나설 수도 있다. 이 상황을 어떻게 넘기느냐에 따라 대전의 유불리가 좌우되므로 특히 신경을 써주어야할 것이다.

#### 자신은 두 개, 상대는 한 개

제법 유리한 상황이다. 상대의 스톤을 빼앗는 것에 초점을 맞추고 약간은 공격적으로 플레이 해 나가자. 그러나 스톤을 빼앗긴다면 역으로 불리한 입장이 되니 방심은 금물.

#### 자신은 한 개, 상대는 두 개.

위와는 반대의 상황으로 자신의 스톤을 지키는 것을 최우선으로 해야한다. 그렇다고 너무 방어적으로만 나가다가는 수세에 몰리기 쉽다는 것을 명심하자. 일단 스톤을 빼앗으려는 상대에게 카운터를 노리는 쪽으로 플레이 해 나가자.

#### 자신만 두 개

말할 것도 없이 유리한 상황. 일단 여유가 있으니 조급해진 상대를 역이용하는 것도 좋다.

#### 상대만 두 개

극도로 불리한 상황이다. 아직 세 번째 스톤이 나오기 전이라면 최대한 공격적으로 플레이해 상대의 스톤을 떨궈내는데 주력해야 한다. 세 번째 스톤이 등장했다면 의외의 기습을 조심할 것. 상대의 공격을 받고 다운된다면 그대로 변신을 허용하게 되므로,

## 변신 후의 효과적 공격법

변신에 성공했다면 일단 '어떻게 때려줘야 잘 때렸다고 소문이 날까?' 라는 생각부터 해야한다. 변신 후에 가장 신경을 써주어야 할 부분은 역시 파워 게이지의 관리. 시간이 지남에 따라 파워 게이지가 감소하기는 하지만 그 양은 미미한 정도로 게이지 감소에 직접적인 영향을 미치는 파워 드라이브와 파워 퓨전에 신경을 써야 한다. 파워 퓨전은 일종의 초필살기로 사용하면 게이지의 잔량에 관계없이 변신이 풀려버린다. 그렇다면 어떤 결론이 나오는가. '파워 드라이브로 괴롭혀주다가 게이지가 다 소모되기 직전 파워 퓨전을 사용한다'가 정답이 될 것이다.


게이지 소진 직전 파워 퓨전

변신 후 상대에게 효과적으로 큰 대미지를 입히려면 우선 자신이 사용하는 캐릭터의 파워 드라이브 특성을 파악하고 있어야 한다. 파워 드라이브는 크게 근거리용과 원거리용으로 나눌 수 있겠는데, 중요한 것은 얼마나 높은 명중률을 보여주는 가이다. 게이지를 소모하는 만큼 명중률을 고려해 신중히 사용하자. 파워 드라이브로 적당히 괴롭혀 주었다면 남은 것은 파워 퓨전이다. 파워 퓨전 역시 캐릭터간 차이가 크므로 특성을 확실히 파악해 놓는 것이 중요하다. 자세한 것은 캐릭터별 공략에서 다루겠지만 일단 공통적인 사항은 파워 퓨전 사용후(즉 변신이 풀린 후) 약간의 경직시간이 생긴다는 것. 파워 퓨전을 히트시키지 못했다면 반격받을 위험이 크다. 만약 반격을 받게 될 상황이라면 그 상황에서 최선의 선택은 잡기회피(P+K). 상대가 타격기나 아이템을 사용해온다면 어쩔 수가 없으니 포기하고 상대가 잡기를 사용할 것에 대비해 잡기회피를 입력해 놓는 것이다.


변신이 풀리면


잡기회피

변신 시의 특징 중에 하나는 바로 슈퍼 아머 효과이다. 받는 대미지도 기존의 50%이지만(기본 설정시) 다운되지 않는다는 것이 큰 장점. 게이지를 소비하지 않으면서도 효과적으로 공격할 수 있다는 점을 최대한 이용해 상대의 점프K 등 타격기를 무시하면서 아이템 등을 이용하는 것이 상당히 효과적이다. 그러나 비록 대미지는 반이더라도 잡히면 속수무책으로 당해야하니 변신시 가장 주의해야 할 것은 잡기이다. 대미지를 받는 만큼 파워 게이지도 줄어든다는 것을 생각할 때 역시 가장 피해야할 상황이다.


앙탈부리는 것


더 부질없는 짓이어

## 상대 변신 후의 효과적 방어법



상대에게 변신을 허용했다면 일단 반성부터 해야한다. '상대가 돌을 모을 동안 나는 무엇을 했단 말인가. 다음부턴 먼저 돌을 모으는 부지런한 어린이가 되어야겠다'. 우선 일순위로 두어야 할 것은 도망이다. 위에 밝혔듯 변신 측이 압도적으로 유리한 만큼 불리한 상황은 피하는 것이 당연. 허나 정신만 잘 차리면 반격의 방법이 의외로 많다는 것을 알 수 있다. 일단 슈퍼 아머 효과 때문에 직접적인 타격은 절대 금물이고 가장 효과적인 반격은 역시 잡기. 상대의 파워 드라이브 특성과 사용 패턴만 잘 알고 있다면 어느 상황에서 허점을 보이게 되는지 감을 잡을 수 있다. 위험부담은 있지만 상대의 파워 드라이브 공격 판정이 나오기 직전에 잡아버릴 수도 있고, 평면적인 공격이라면 머리 위로 점프해 점프P+K를 사용할 수도 있다. 잡기 외에 또 효과적인 대응 수단은 아이템의 사용이다. 사격타입 아이템의 연사도 좋은 방법. 대미지를 입는 만큼 파워 게이지가 줄어든다는 점을 기억하고 조금이라도 대미지를 입힐 수 있도록 노력하자. 상대의 파워 게이지가 거의 다 소모됐다면 파워 퓨전의 대응책도 생각해 두고 있어야 한다. 상대의 변신이 풀렸다면 그 딜레이를 확실히 포착하는 것도 중요하다. 타격기나 아이템, 또는 회피가 불가능한 점프P+K 등으로 공격한다. 변신이 풀리면 스톤 두 개가 튀어나오니 스톤의 습득에도 신경을 써주자.


잡아도 좋고


쒜대도 좋다


발동 직전에


잡아준다

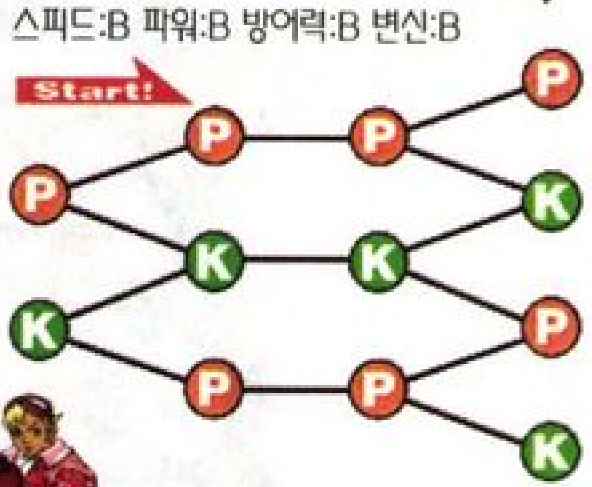
상대가 변신한 상황이라면 일단 도망을 최우선으로 두고 틈틈이 반격수단을 모색하자. 플레이어의 능력에 따라 잘만 대응한다면 전세를 역전시킬 수도 있다.

# 캐릭터별 공략



## 포커(FOKKER)

스피드:B 파워:B 방어력:B 변신:B





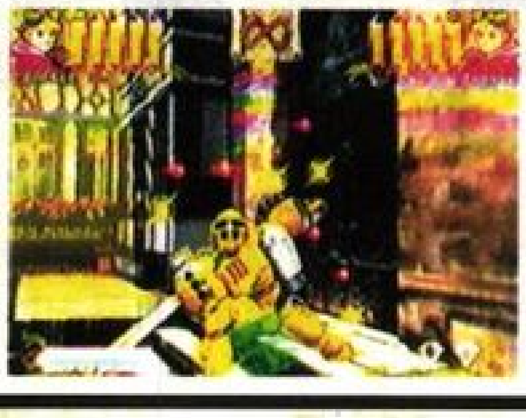

### 기본 능력

철자에 상당히 주의해야 할 이름을 가지고 있는 녀석. 가장 평균적인 능력치를 가지고 있는 만큼 특별한 약점도 강점도 눈에 띄지는 않는다. 한가지 주목할 만한 사항이라면 아야메와 더불어 이단점프가 가능한 캐릭터라는 점. 공중에서 방향을 전환하기가 상대적으로 용이하고 높은 위치를 점할 수 있어 공중전에 강한 면모를 보인다. 이 이단점프는 상대의 공격에 대한 회피가 쉬어진다는 방어적인 장점도 있다. 벽을 이용하면 삼단점프까지 가능. 물건을 들고 있는 상태에서는 이단점프가 안 된다. 포커의 중요한 무기이니 만큼 잘 활용해 보자.





### 변신 후의 포커



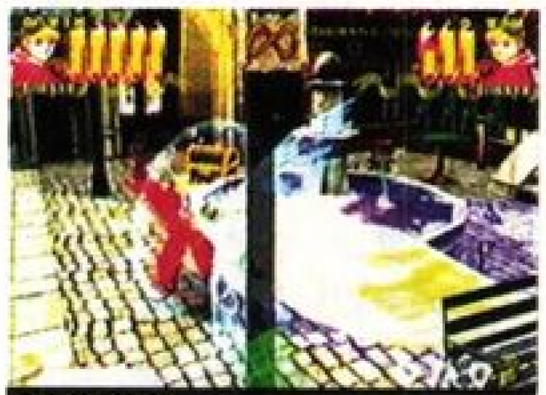
### 파워 드라이브


파워 미사일: P


파워 허리케인: K

### 파워 퓨전


파워 익스플로전: J+P


파워 로켓: J+K

변신 후의 포커는 접근전을 펼쳐주는 것이 좋다. 파워 허리케인은 접근전용 기술이고 파워

(기술명 중 일부는 가칭)

미사일 역시 발사무기이긴 하지만 원거리에서 사용하면 피하기가 너무 쉽다. 이단점프로 상대의 머리 위를 농락하며 점프P+K 등을 섞어주면 좋다. 파워 미사일은 호밍능력이 약간 있기는 하지만 속도가 너무 느려 피하기가 쉬우므로 원거리에서 남발은 게이지를 낭비할 뿐이다. 파워 허리케인은 판정도 강력하고 기술 실패시에도 착지전에 재차 공격이 가능하므로 접근전에서 상당한 위력을 발휘한다. 대미지도 큰 편. 파워 익스플로전은 무수히 많은 파워 미사일을 내뿜는 파워 퓨전으로서 근거리에서 사용할수록 명중률과 대미지가 높아진다. 하지만 발사직전 약간의 딜레이가 있으니 잡히지 않도록 주의하자. 변신 후의 딜레이는 작은 편이다. 파워 로켓의 경우 5회 연속 슈퍼 태클이 들어가는 기술인데 제대로 들어갈 경우 대미지도 상당하고 회피도 까다롭다. 상대의 체력이 크리스탈 하나 이하일 때 사용하면 확실히 마무리할 수 있다. 사용후 딜레이는 약간 큰 편이다.


파워 허리케인


딜레이는 없다


발동 직전


잡기 조심

### 포커 스테이지 분석

가장 넓은 스테이지로서 스테이지 중앙의 분수대와 우측(3D게임이므로 상하좌우의 개념이 없다고 봐야겠지만 편의상 가장 많이 보여지는 앵글을 기준으로 위치를 잡았다)의 차양과 계단을 제외하면 그리 특별한 구조물은 없다. 좌측 상하에 두 개의 기둥이 있으니 근처의 벽과 더불어 전략적으로 잘 활용해보자. 던질 물품들도 제법 많이 구비되어 있다. 스테이지가 넓기는 하지만 장애물이 없어 변신을 허용한 후 도망다니기가 쉽지만은 않을 듯. 스피드형 캐릭터들에게 유리한 스테이지가 될 공산이 크다.


스테이지 전경


기둥 두 개


많다


이용하자



DREAMCAST

## 아야메(AYAME)

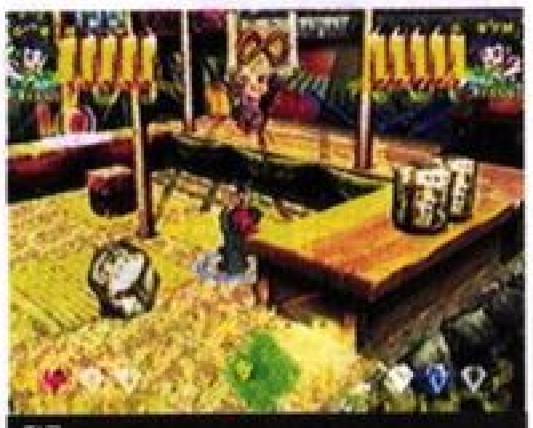
스피드:A 파워:C 방어력:B 변신:A

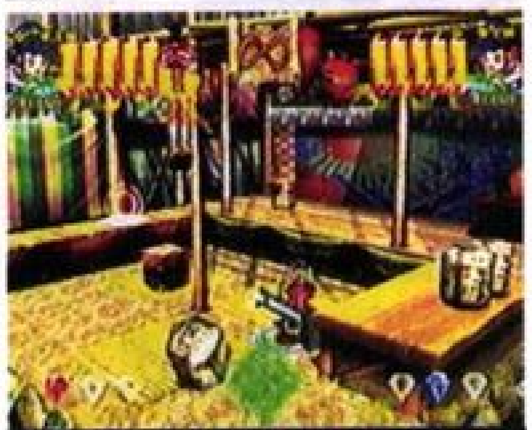


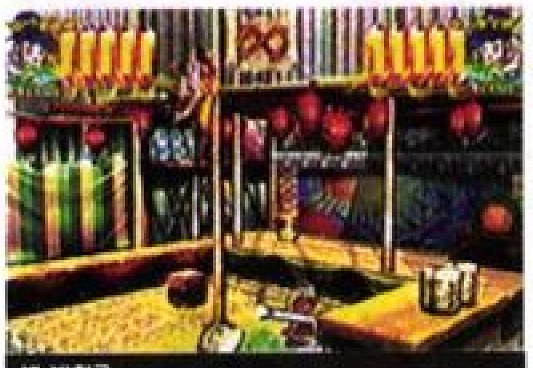



### 기본 능력

전형적인 스피드형 캐릭터이다. 최상급의 스피드에 최고의 점프력, 거기에 이단점프까지 가지고 있어 이동력에 있어서는 단연 최강. 문제는 역시 부실한 파워와 짧은 리치. 기본기의 리치가 매우 짧아 지상전에서는 힘을 발휘하기 힘들다. 반대로 공중전에는 상당히 강한 면모를 보여주는데 최고의 점프력에 이단점프까지 이용하여 제공권을 장악하자. 벽을 이용한 삼단점프를 하면 마치 「마벨 대 히어로즈」를 보는 느낌이다. 파워가 약한 캐릭터이어서 던진 물건이 날아가는 속도가 매우 느려 물건 던지기가 그리 위협이 되지 못한다. 기동력으로 인해 상대적으로 스톤 모으기가 쉽다는 장점이 있으니 변신전 공방을 약간은 부담없이 임할 수 있을 것이다. 변신후 기술들도 비록 파워는 약하지만 최강급의 성능들이어서 상당히 유리한 대전을 펼칠 수 있을 것이다. 도망 실력 역시 최강이므로 에너지 차이가 나면 도망에만 전력하는 전법을 쓰는 플레이어도 있을 듯. 「파워 스톤」 최고의 얍삽캐릭터의 자리는 아야메가 차지할 것이라는 게 전문가들의 조심스런 진단이다.


뛰고


또 뛰고


벽 박차고


또 뛴다

### 변신 후의 아야메

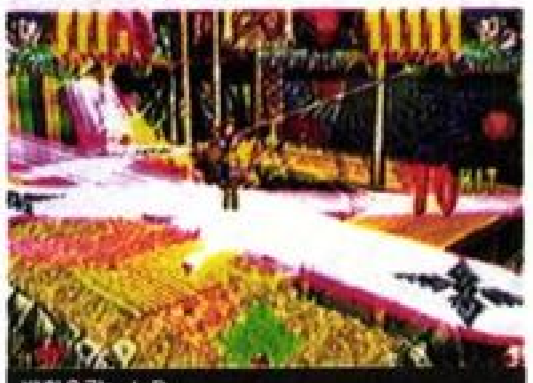


### 파워 드라이브


화수리검: P


벚꽃 숨기: K

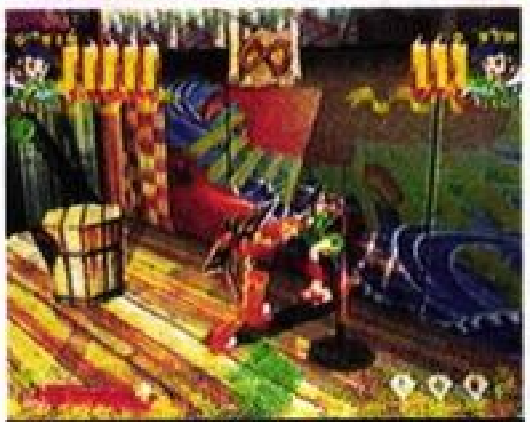
### 파워 퓨전


백화요란: J+P

아야메의 변신후 능력은 탑 클래스이다. 화수리검은 수리검 세 개를 연발하는 기술로 속도가 상당히 빨리 원근거리 모두 위력을 발휘한다. 화수리검을 두 번 연사했을 때 첫 번째 공격이 히트했다면 두 번째 공격도 히트하기 때문에 도합 6히트. 화수리검이 확실히 들어가는 상황이라면 두 발을 연사해 주자. 벚꽃 숨기는 접근전용 기술로서 역시 연속으로 사용해주면 콤보로 들어간다.

변신 아야메의 압권은 역시 사기성 농후한 파워 퓨전 백화요란. 수많은 수리검을 사방팔방으로 난사하는데 큰 대미지를 입히기는 힘들지만 호밍능력이 있는데다 수리검들이 벽에 계속 튕기므로 완전히 피할 확률은 거의 제로에 가깝다. 단점이라면 수리검이 나가기까지 딜레이가 약간 크다는 것. 잡힐 위험이 있으므로 밀착거리에서의 사용은 주의해야 한다.


나가기 직전

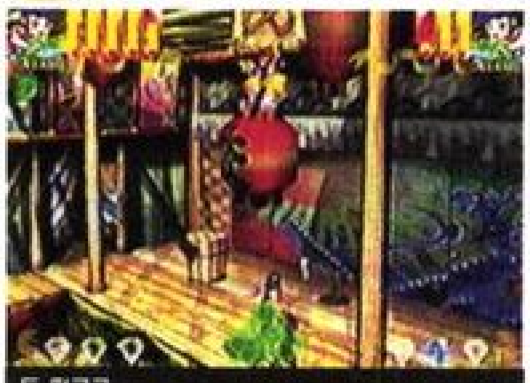

잡기 조심

사쿠라의 춤은 이동잡기형 난무계 공격. 이동거리가 길지 않고 평면으로만 이동해 명중률이 그다지 높은 편은 아니지만 다운된 상대가 기상하는 타이밍에 맞추어 사용하는 방법이 효과가 좋다. 백화요란을 의식해 거리를 좁혀 오는 상대에게 불의의 일격을 먹이는 것도 괜찮은 방법. 하지만 파워는 역시 약하다.



## 아야메 스테이지 분석

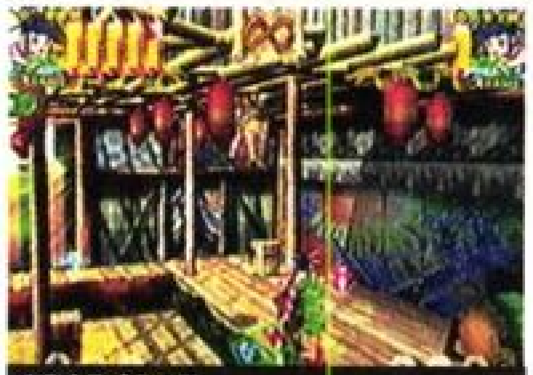
스테이지 크기는 중간정도이고 장애물이나 물건들이 비교적 적은 편이다. 스테이지 가장자리를 따라 단상이 있어 고저차가 존재하며 기둥도 세 개나 있다. 이 스테이지에서 가장 재미있는 부분은 천장을 둘러싼 공방. 천장이 넓고 주변에 기둥과 벽이 있어 지형의 묘를 십분 살릴 수 있는 스테이지다. 또 재미있는 것은 캐릭터가 천장에 매달린 등을 건드리면 등이 떨어지며 바닥에 불이 붙는데 이 불에 공격판정이 생긴다. 상대가 불에 붙었다면 천장에 매달린 상태에서 P로 추가타를 먹일 수 있다.


등 떨구고


불 붙으면


P로 돌진


기둥에서

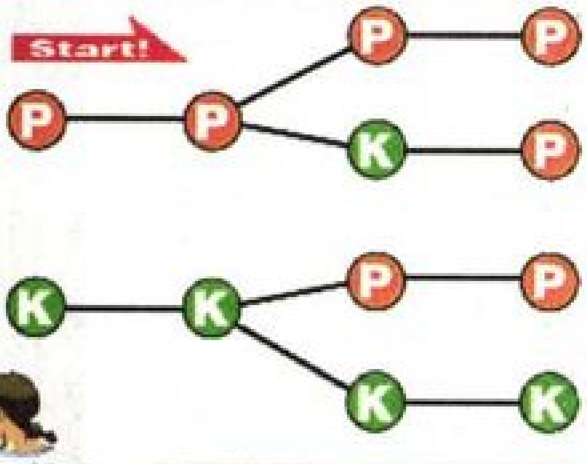

천장으로 옮겨붙기


이런 곳도 마련되어 있다



## 왕탕(WANGTANG)

스피드:A 파워:B 방어력:B 변신:C





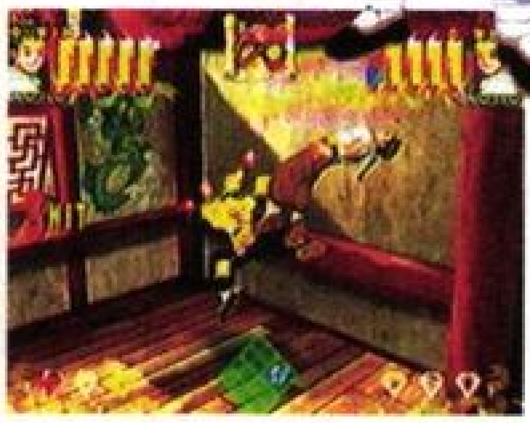

### 기본 능력

변신하면 드래곤볼의 손오공이 되는 쿵푸소년이다. 스피드와 점프력을 바탕으로 한 탁월한 기동력에 평균수준의 파워까지 지니고 있어 기본적인 능력은 상당히 우수한 셈. 콤보 바리에이션은 단순하긴 하지만 어차피 각 콤보간에 성능차이가 없어 구분해 줄 필요가 없으니 단점이 되지는 않는다. 구조물 이용에도 뛰어난 능력을 보이는데 그중 가장 특기할 만한 것이 벽 튕기기(지상에서)로 호밍능력이 매우 탁월하다. 타 캐릭터에 비해 멋진 액션들을 많이 갖고 있어 인기 캐릭터의 조짐이 보인다.





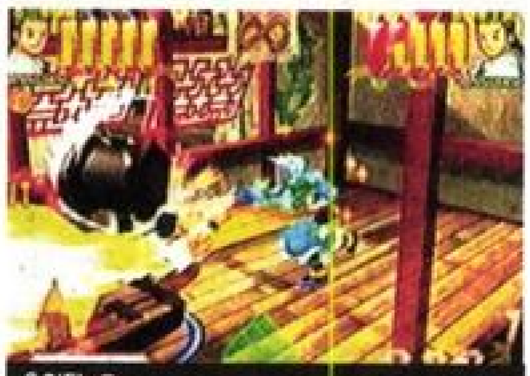




### 변신 후의 왕탕



### 파워 드라이브


용이탄: P

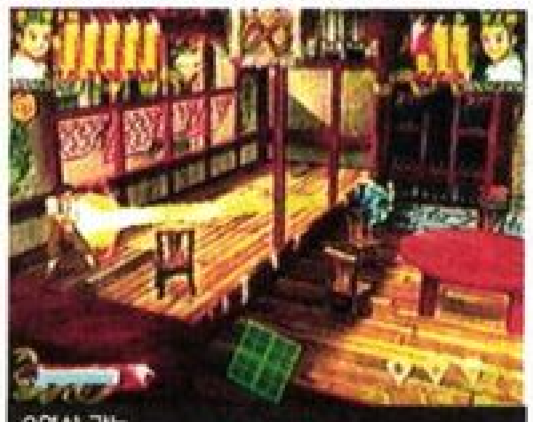

용질풍: K

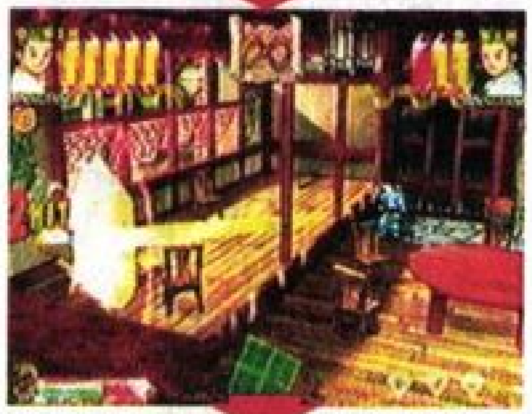
### 파워 퓨전

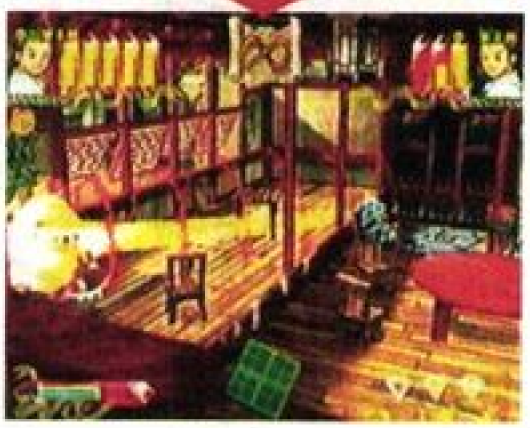

대용옥: J+P


무천류무: J+K

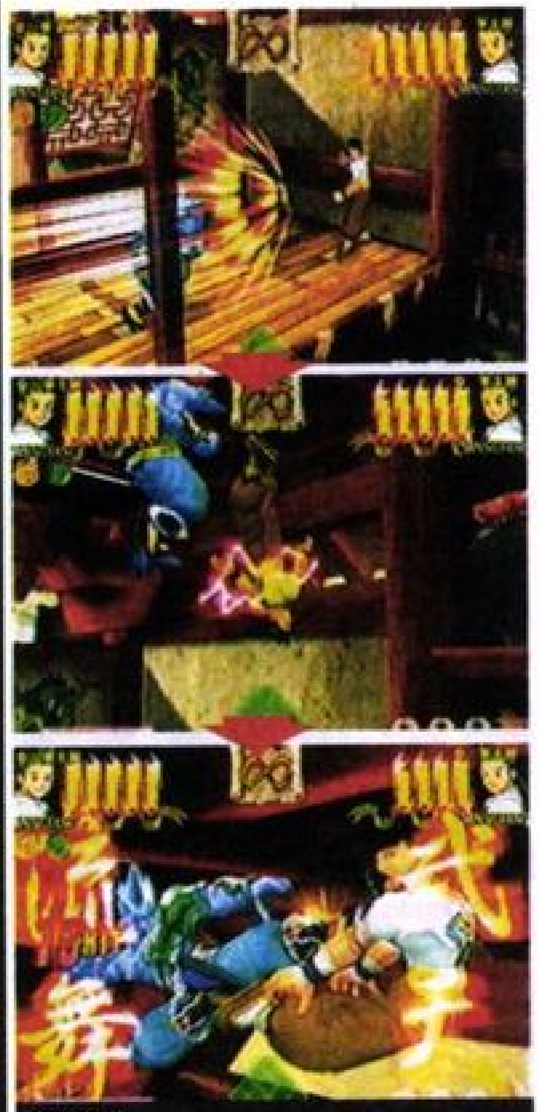
애석하게도 겉모습과는 다르게 그리 강하지 못하다. 가메하메파 용이탄은 3연속 히트한다는 것과 속도가 빠르다는 장점이 있고 용질풍은 발생직전의 딜레이만 조심하면 대미지나 판정면에서 흠잡을 데가 없다. 문제는 파워 퓨전. 원기옥을 닮은 대용옥이건만 성능은 기대에 못 미친다. 일단 근거리에서 사용하면 발생시간이 너무 길어 잡히기 일쑤고 원거리에서 사용하면 피하기가 쉬우며 대미지도 작은 편이다. 상대의 기상타이밍을 읽고 사용하는 것이 최적일 듯. 무천류무는 연출면에 있어서는 전 캐릭터의 파워 퓨전 중 최고지만 아야메의 사쿠라의 춤과 같은 이동잡기 타입 난무계 공격이어서 활용이 그리 쉽지가 않다. 플레이어의 능력으로 커버해야 할 사항이다.


3연사 가능





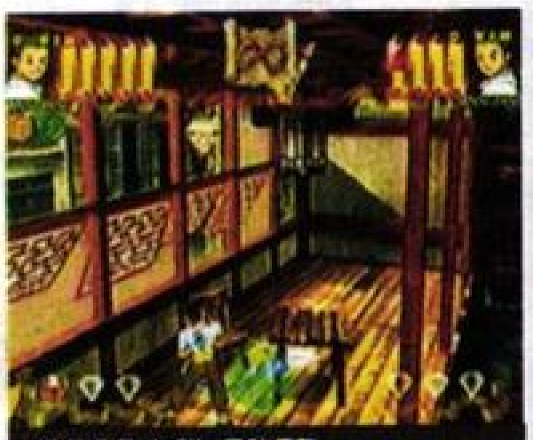
DREAMCAST


최강 연출

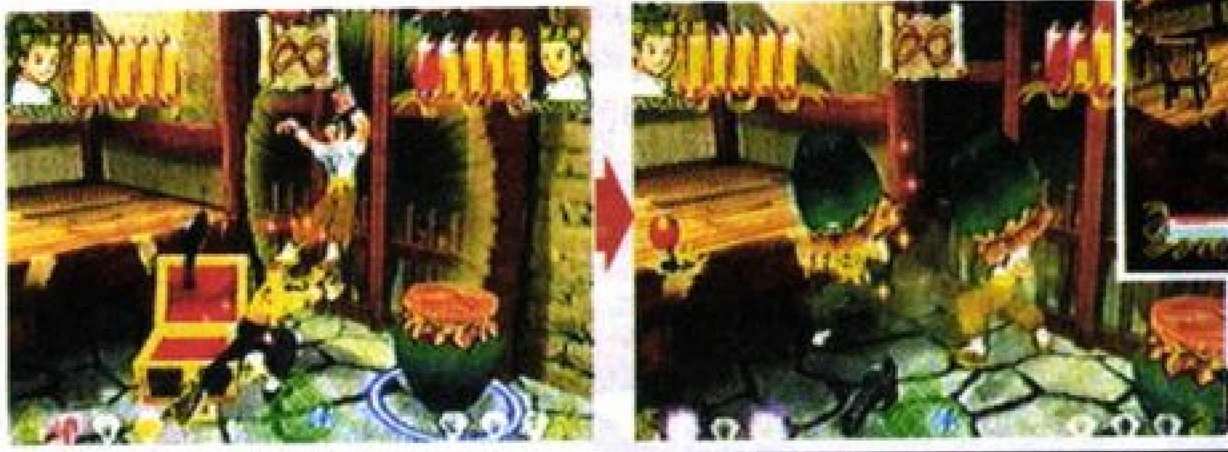
## 왕탕 스테이지 분석

왕탕 스테이지의 가장 큰 특징이라면 천장이 낮고 모든 스테이지의 특징이 골고루 존재한다는 것. 즉 기둥도 세 개나 있어 아야메 스테이지처럼 지형의 묘를 십분 이용할 수 있으며, 물건들도 상당히 많은데다가 떨어지는 천장의 등이나 충격을 받으면 떨어지는 항아리 등 돌발적인 요소들도 많아 항상 긴장을 늦출 수 없는 곳이기도 하다. 가운데 있는 큰 탁자는 변신중이거나 건록, 가루다 같은 파워형 캐릭터만 집어들 수 있고 히트시 엄청난 대미지와 함께 파워 스톤을 두 개까지 떨궈 낼 수 있다. 물건들이 많다는 점에서는 던지는 스피드가 빠른 파워형 캐릭터가 이점을 보일 것이고 스피드형 캐릭터도 구조물이 많다는 점을 활용할 수 있을 것이다.




여기도 떨굴 수 있는 등이 존재


힘센 자의 특권

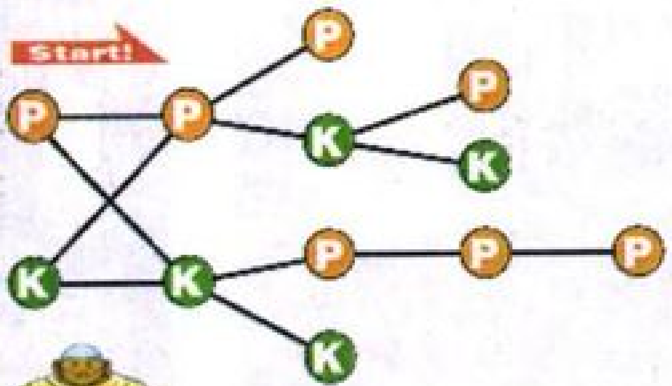

돌발사태

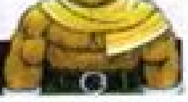


## 건록(GUNROCK)

스피드:C 파워:A 방어력:A 변신:C



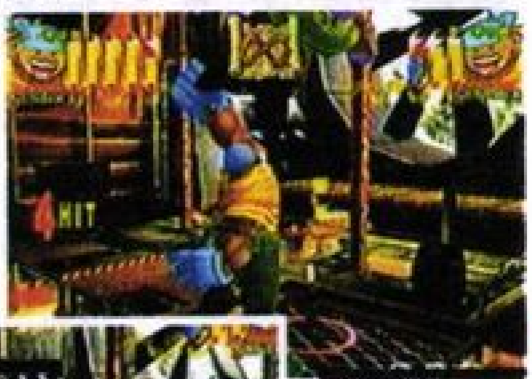


### 기본 능력

외관상으로 뚜렷이 나타나듯 전형적인 파워형 캐릭터이다. 뒤떨어지는 스피드와 점프력을 오로지 힘으로 커버해야하는 숙명을 타고난 우리의 고렘아저씨. 물건던지는 스피드가 엄청나므로 원거리에선 집어던지기에 주력하고 잡기의 속도가 타 캐릭터에 비해 빠르니 근접전에선 잡기를 노리자. 변신하지 않은 상태에서도 마음대로 기둥을 뽑아 쓸 수 있다는 장점이 있으니 최대한 이용하자. 기동력이 떨어져 스톤을 선취하기가 힘든 대신에 기본 콤보 히트시 상대의 스톤을 한번에 두 개를 떨궈낼 수 있다는 강점이 있다. 점프 P+K는 판정이 넓기는 하지만 실패시 딜레이가 커 남발은 절대 금물. 기본 콤보는 PKPP나 KKPP를 이용하자. P를 연타하고 있으면 마무리로 펀치 한방이 더 들어가 5콤보가 된다.


스톤 두 개 떨구기


PKPP에서

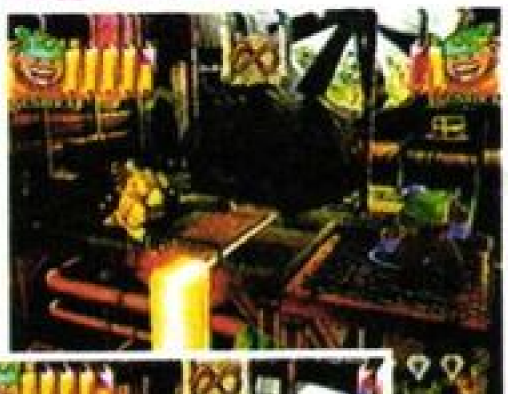

던지기 활용


P추가로 5히트

### 변신 후의 건록



### 파워 드라이브




록 더 크래시: K

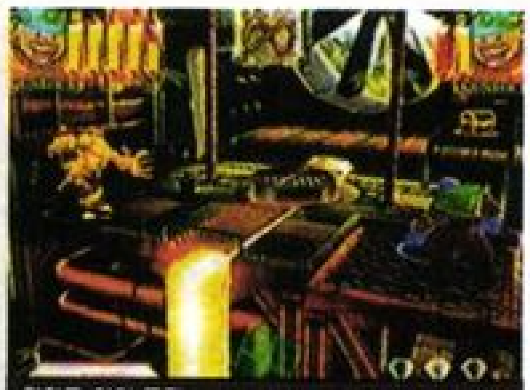
간간록: P

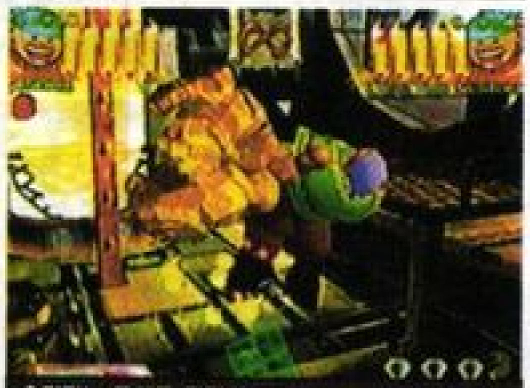
### 파워 퓨전

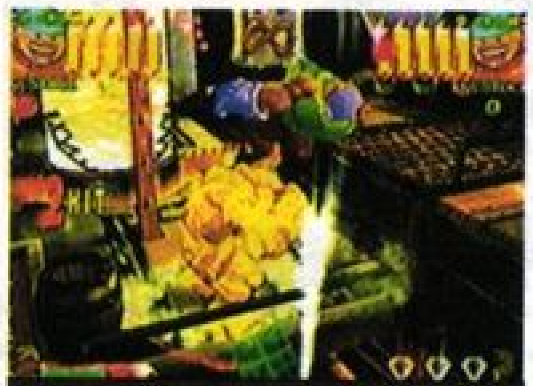

로큰롤: J+P

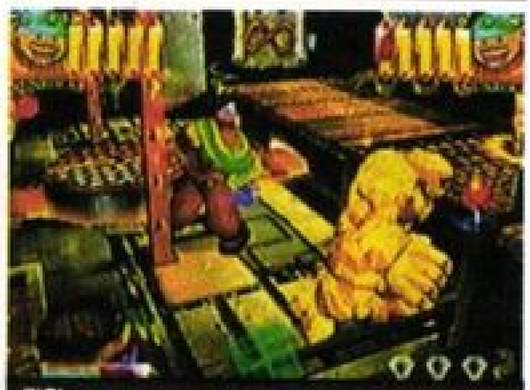

어스퀘이크: J+K

변신 모습이 고렘인 만큼 파워하나는 끝내주지만 히트시키기가 그리 쉽지가 않다. 간간록은 바위를 던지는 기술인데 바위가 날아가는 속도는 빠르지만 준비동작이 너무 커 피하기가 쉬우며, 록 더 크래시는 땅을 울려 그 진동을 이용한 공격인데 마찬가지로 준비동작이 너무 큰데다 점프로 간단히 피해버릴 수가 있다. 만약 히트했다면 상대는 기절하게 되므로 추가 대미지를 뽑아낼 수 있다. 점프하는 동작에도 공격판정이 있고 땅밟기까지 히트해 기절하게 되니 이 방법을 노리는 것도 좋다. 일단 변신후 건록은 물건던지기와 간간록을 병용하며 상대를 다운시킨 후 기상 타이밍에 록 더 크래시로 혼란을 주는 패턴이 주가 될 것이다.

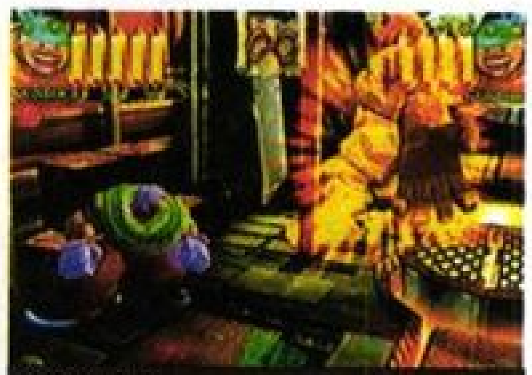

와인드 업이 크다


올라가는 중에도 판정이


내려와서 밟으면


기절

로큰롤은 발생시간이 길어 근거리에서 사용하면 잡힐 위험이 크니 근거리에서의 사용은 피하자. 록 더 크래시로 기절시킨 후 사용하는 것이 베스트지만 여의치 않다면 어떻게든 상대를 구석 쪽으로 몰아놓고 사용하는 것이 명중률을 높이는데 도움이 된다. 또한 로큰롤 발동 중에도 점프가 가능하다는 것을 절대 잊지 말자. 어스퀘이크는 록 더 크래시 후에 건록 주위로 바위가 우수수 떨어지는 기술인데 원거리에서는 히트해봤자 바위가 닿지 않아 무의미하다. 기상 타이밍을 읽고 쓰는 것이 아니라면 히트시키기가 상당히 까다로운 기술.


발동이 느리다

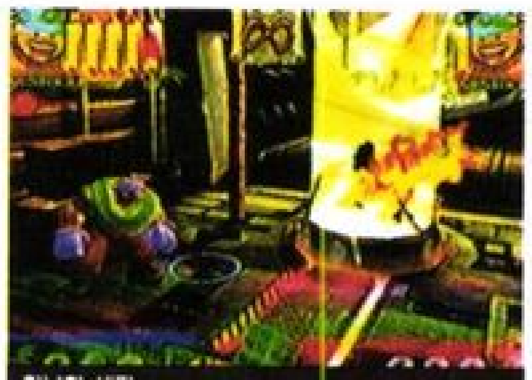

몰아넣는 것이 중요

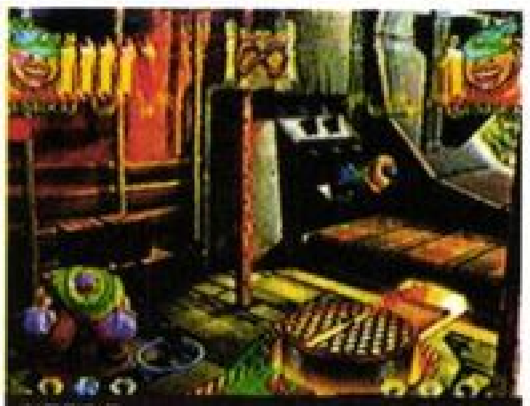

이 거리에서 히트하면

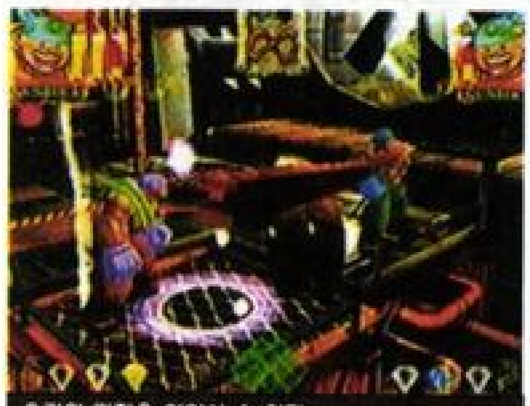

홀로 액션에 불과하다

## 건록 스테이지 분석

건록 스테이지는 상당히 좁고 공격판정을 가진 구조물들이 많다. 스테이지 중앙의 주기적으로 불기둥이 뿜어져나오는 곳과 스테이지 상단의 프로펠라, 그리고 톱니바퀴가 있다. 특히 톱니바퀴는 바닥이 움직이는 콘베어벨트와 연결되어 있어 자주 피해를 입는 곳이 된다(은근히 짜증난다). 다섯 개씩 상자가 쌓여있는 곳이 두 곳이 있고 기둥도 중앙 두 개가 있다. 사람과의 대전이라면 불기둥이 뿜어져 나올 때 불기둥 뒤로 숨었다가(시각상으로 안 보이는 곳) 사라지는 타이밍에 기둥이나 아이템을 이용한 기습도 재미있는 전술. 비좁고 던질 물건이 많으며 원활한 이동에 장해가 되는 요소가 많은 곳이니 만큼 중량급 플레이어의 선호 스테이지가 될 것이 분명하다.


험난한 세파


힘들지라도


우리의 가장은 일어설 수 있다

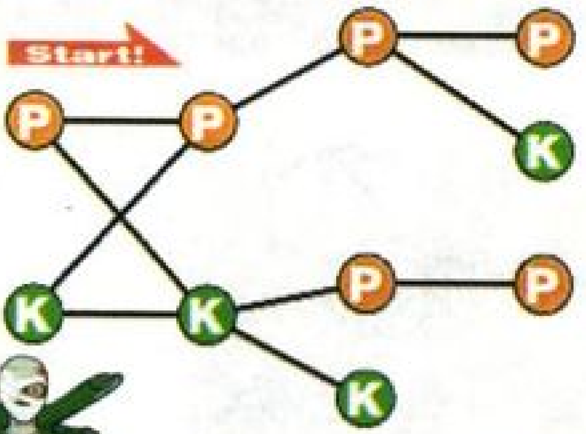

눈을 믿지 마라


진실은 저 너머에 있다



## 잭(JACK)

스피드:A 파워:B 방어력:B 변신:B




## 기본 능력

대전 게임마다 꼭 하나씩 등장하는 변태 캐릭터가 「파워 스톤」에선 바로 잭이다. 영국 회대의 살인마 잭을 모티브로 만든 캐릭터인 듯. 일단 다른 캐릭터들에겐 없는 동떨어진 액션들을 몇 가지 가지고 있는데 가장 주목할 만한 것이 달리는 자세이다. 바닥에 납작엎드려 기어다니기 때문에 상하조준이 안돼는 총기류나 변신 건록의 간간록, 변신 가루다의 심판의 빛 등을 특별한 수고없이 밑으로 피해버릴 수가 있다. 잭의 큰 장점이니 반드시 활용하도록 하자. 또 특이한 것이 점프P인데 헬리콥터처럼 공중을 부유한다. 체공시간을 늘려 도망다니는데 큰 도움을 줄 것이다.


창이 가지는 안는다


종족보존을 위한 처절한 몸부림


비상의 꿈

## 변신 후의 잭



## 파워 드라이브


롤링 슬래시: P


라운드 슬래시: K

## 파워 퓨전


킬러 댄스: J+P


미저리 레인: J+K

변신후 잭의 필살기들은 그럭저럭 사용이 쉬운 편이다. 일단 기본이 되는 것은 롤링 슬래시인데 의외로 리치가 상당히 길고 대미지도 짭짤한 편. 콤보수 올리는 재미도 쏠쏠하다. 단점이라면 공격이 직선으로만 진행되기 때문에 옆으로 피하기가 쉽다는 점. 이 점은 평면공격인 라운드 슬래시와의 조합으로 해결할 수 있다. 일단 변신 잭의 두 가지 파워 드라이브는 사용이 쉽기 때문에 깊은 연구없이도 부담없이 구사할 수 있을 것이다.


모으자 콤보수


점의 공격이 아닌 면의 공격

킬러 댄스는 칼날을 평면으로 회전시키며 상승하는 기술로 클린히트했을 경우 엄청난 콤보 수를 보여준다. 칼날의 회전반경이 그리 크지는 않기 때문에 상대가 이 기술을 경계하고 있었다면 기술이 발동하는 것을 보고 피해버릴 수가 있다. 고로 대공이나 기상 타이밍에 맞추어 사용하는 것이 바람직하다. 기술 실패시 상당히 큰 허점을 유발하게 되니 주의하자. 미저리 레인은 말 그대로 칼들이 비오듯 쏟아지는 기술로서 가루다의 천벌의 빛과 흡사한 기술. 점프 사용시 칼들이 공중으로 솟구쳤다가 떨어지지 않고 곧바로 상대를 향해 날아가므로 약간이나마 발생시간을 줄일 수 있다는 것을 알아두자.




헛치면


험한 꼴 본다


지상에서 사용할 때




공중에서 사용할 때

## 잭 스테이지 공략

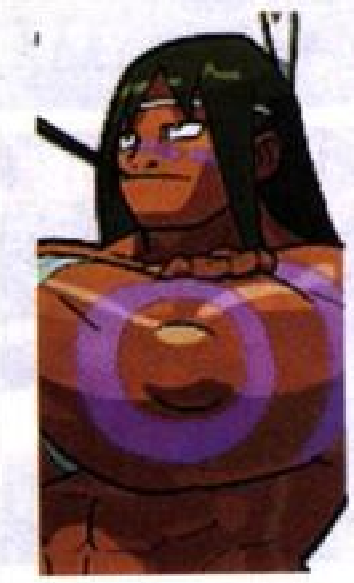
좌우에 쇼윈도는 벽으로 쓸 수 있는데 라운드 개시 후 몇 번의 공방이 오가면 금방 깨질 것이다. 쇼윈도가 깨지면 공간이 넓어지면서 기둥과 제법 많은 수의 던지는 물건들을 이용할 수 있게 된다. 쇼윈도가 깨진다는 것을 제외하면 그다지 큰 특징은 없는 스테이지로 특별히 알아두어야 할 사항은 눈에 띄지 않는다. 비교적 좁고 기둥이 적절히 배치되어 있으니 벽이나 기둥을 이용한 전법도 적당히 위력을 발휘할 수 있을 것이다.


깨지기 전에는 벽


깨지면 기둥


매달리자


떨어지는 시계에 공격판정이



## 가루다(GALUDA)

스피드:C 파워:A 방어력:A 변신:C




### 기본 능력

힘에 있어 건록과 자웅을 겨루는 인디안 아저씨. 기본적인 능력은 건록과 완전히 같다고 보면 된다. 원거리에서는 물건을 던져대고 근거리에선 잡기를 노리는 대전 스타일도 건록과 흡사하다. 가루다만의 특징이라고 한다면 피니시가 잡기로 끝나는 기본 콤보가 있다는 것. PPPK, KPPK는 바디 슬램으로, PKPK, KKPK는 파일 드라이버로 마무리한다. PPPP같은 기존의 타격콤보와 대미지 차이는 거의 없지만 잡기매니아라면 애용해도 좋다. 또 가루다의 공중잡기는 건록에 비해 파워가 조금 세다. 아무래도 건록은 타격 캐릭터의 이미지를, 가루다는 잡기 캐릭터의 이미지를 '조금이라도' 부여하기 위한 캡콤의 시도로 보인다. 필자는 중량급 매니아인데 건록보다는 가루다를 선택했다. 달리는 폼에서 정말 귀엽고도 친숙한 느낌을 받았기 때문.

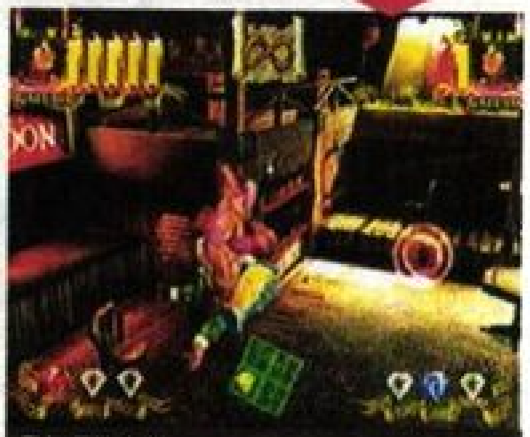



형씨 또 만나네


레벨 백 줌에서 이어지는


바디 슬램

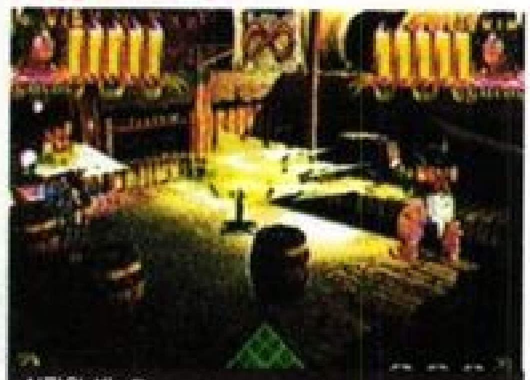

토마호크 줌에서 이어지는


파일 드라이버

## 변신 후의 가루다



## 파워 드라이브


심판의 빛: P

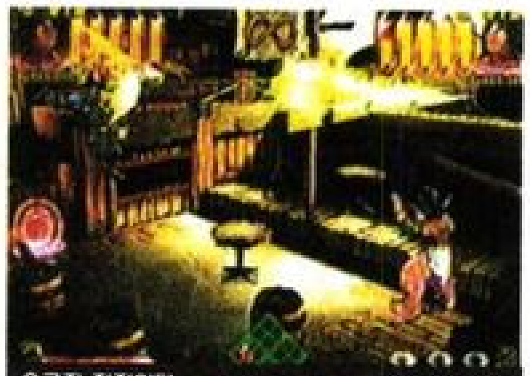

대지의 절규: K

## 파워 퓨전


천벌의 빛: J+P


천공의 울부짖음: J+K

별로 멋있지 않은 목각 아파치전사로 변신하는 가루다. 멋도 없고 쓸만한 파워 드라이브도 없어서 인디안 아저씨는 슬프다. 심판의 빛은 오로지 직선으로만 이동해 피하기가 쉬우니 날아가는 속도가 빠르다는 점과 판정의 좌우 폭이 넓다는 점을 이용해 최대한 근거리에서 사용해 주자. 대지의 절규는 접근전용 기술인데 판정도 나쁘고 대미지도 작아 활용도가 떨어지는 기술. 가루다는 파워 드라이브에 크게 의존할 것 없이 슈퍼 아머의 장점을 이용해 아이템이나 잡기 등 다른 방법으로 상대를 괴롭혀 나가는 것이 좋다.


오로지 직진이다


공중 사용시

가루다의 변신 이유는 바로 잡기형 파워 퓨전 천공의 울부짖음에 있다. 약간 전방으로 급상승하며 상대를 낚아채는데 대미지가 정말 장난이 아닌 수준. 물론 타 캐릭터들의 몇몇 파워 퓨전도 제대로 맞으면 이 정도의 대미지는 보여줄 수 있지만 천공의 울부짖음은 '제대로 맞으면' 따위의 조건은 필요없고 '걸리면 무조건'이라는 점에 의미가 있다. 아야메나 왕탕의 잡기 파워 퓨전과 달리 위로 이동하므로 약간 다른 사용방법이 필요하다. 바로 상대가 점프를 하게 만드는 것. 아이템이든 뭐든 일단 상대의 불안감을 조성해 점프를 유도하는 것이 중요하다. 점프가 아니더라도 상대보다 낮은 지형에서 사용해주는 것도 효과가 있다. 역시 베스트는 기상 타이밍을 읽고 사용하는 것이 되겠다. 파워 게이지 잔량에 상관없이 기회가 포착되면 적극 사용하자. 천벌의 빛은 화살들을 하늘로 쏘아 올려 떨어뜨리는 기술로 그리 특별한 사항은 없다.


지금이다


낚아채서


떨군다

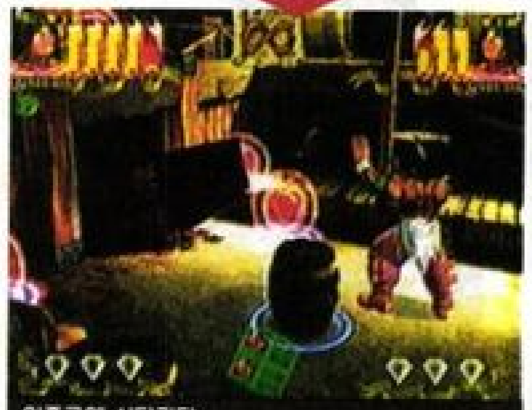

낮은 위치


낚였다

## 가루다 스테이지 분석

배경음악마저도 웨스턴틱한 웨스턴 내음 물씬 풍기는 바(bar)가 가루다의 스테이지이다. 전체적으로 스테이지는 상당히 좁으며 1층 홀과 2층 베란다라는 큰 고저차의 2단 지형으로, 장애물과 구조물이 많아 도망다니는데 불편함이 없는 스테이지. 던지는 물건들이 걸리적거릴 정도로 좁은 공간에 밀집해 있으니 조작에 약간은 신경을 써줄 필요가 있을 것이다. 기둥이 두 개가 있는데 뽑아서 휘두른다면 스테이지가 비좁아 피하기가 힘들 것이니 적극 이용하자. 천장에 선풍기나 사슴두상 등 매달릴 것이 있기는 하지만 매달리자마자 떨어져 버리므로 의미는 없다. 어쩌면 착지 타이밍을 혼란시키기 위한 중요한 도구로 만들어 놓았을지도 모른다!!! 누가 중량급 캐릭터의 스테이지 아니랄까봐 중량급 캐릭터에게 상당히 유리하게 구성되어 있다.

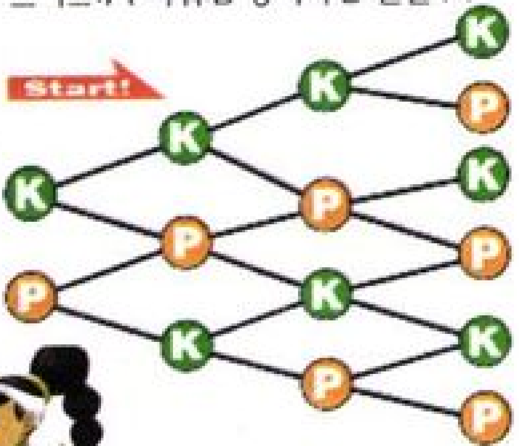

피해야 할 상황


이중고에 시달린다



# 루즈(ROUGE)

스피드:A 파워:B 방어력:B 변신:A




## 기본 능력

루즈는 그다지 특기할 만한 사항이 눈에 띄지 않는다. 스피드와 점프력이 탑 클래스라는 것만 제외하면 그 외의 능력들은 평균적이다. 플레이어의 기량이 가감요인 없이 그대로 반영되는 캐릭터라고도 하겠다. 아무 버튼이나 눌러도 4콤보가 완성될 정도로 콤보의 분기가 다양하지만 캐릭터의 전력에는 영향을 미치지 않는 사항. 기동력이 뛰어나 스톤 모으기가 유리하고 게다가 변신 후의 루즈는 상당히 강력하므로 강력한 캐릭터가 될 공산이 크다. 참고로 루즈(rouge)는 바로 그 루즈를 말한다(립스틱 말이다).




손이나


발이나

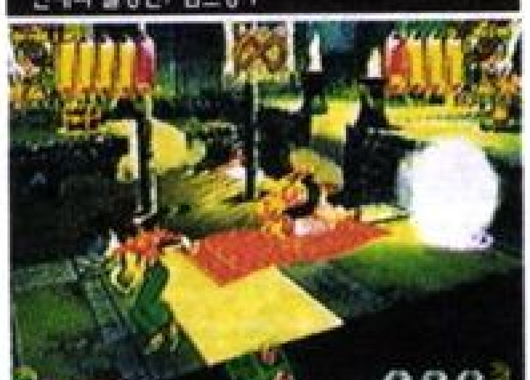
## 변신 후의 루즈



## 파워 드라이브


업화의 토식: P

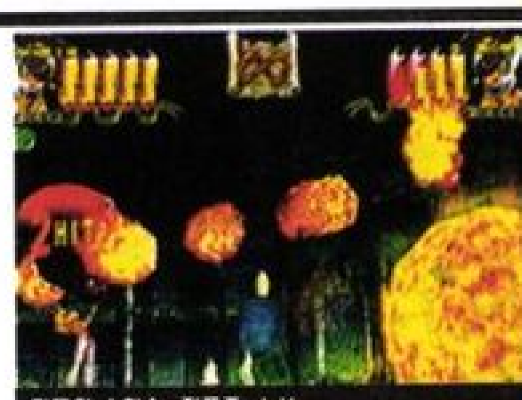

한때의 불장난: 점프중 P


꿈의 유혹: K

## 파워 퓨전


불의 눈물: J+P


비밀의 천국: J+K

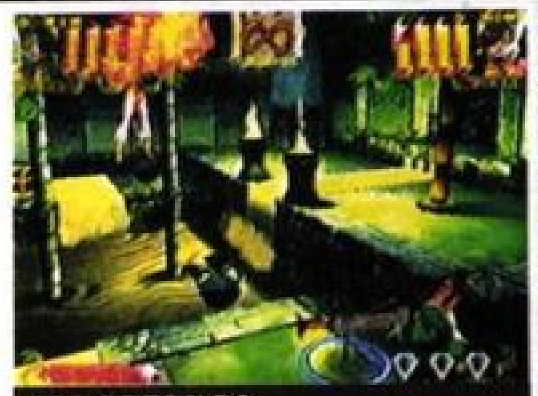

감동의 소환수: 점프중 J+K

변신 전에는 전혀 특징없던 여자가 변신을 하니 파워 드라이브와 파워 퓨전을 세 개씩 갖고 있는 특이한 年이 되었다. '업화의 토식'은 전 캐릭터의 파워 드라이브 중 최고의 성능이 아닐까 생각한다. 빠른 스피드를 이용해 접근하여 사용해주면 반격의 부담이 거의 없고 리치 또한 길다. 클린히트 한다면 대미지 또한 무시할 수 없다. '한 때의 불장난' 역시 근거리 사용시 피하기가 상당히 까다로우며 대미지도 괜찮은 편. '꿈의 유혹'는 루즈가 양탄자를 타고 돌진하는 기술인데 리치가 짧고 실패시 딜레이가 커 활용도가 떨어진다.


발동전


잡히지 않으니 안심

파워 퓨전 중 가장 쓸만한 것은 '불의 눈물'이다. 말 그대로 루즈를 중심으로 해서 불기둥이 불의 눈물처럼 솟구쳐 오르는 기술인데 대미지도 짭짤하고 명중률도 높다. 근거리에서 사용했다면 피하는 것이 불가능하다. '비밀의 천국'는 주위로 하트를 흩뿌려 상대가 그 하트에 닿으면 난무공격이 나오는 기술인데 발동이 빠르지 않고 범위가 좁으며 대미지마저 작아 봉인해도 무방하다. '감동의 소환수'는 소환수가 메테오를 사용하는 기술로 근거리에서 사용하면 발동 전에 잡힐 위험이 크므로 근거리 사용은 피하자. 또 너무 원거리라면 명중률이 현격히 떨어지므로 적당한 거리조절이 필요하다. 거리조절만 잘 해서 사용한다면 괜찮은 기술이 될 듯.

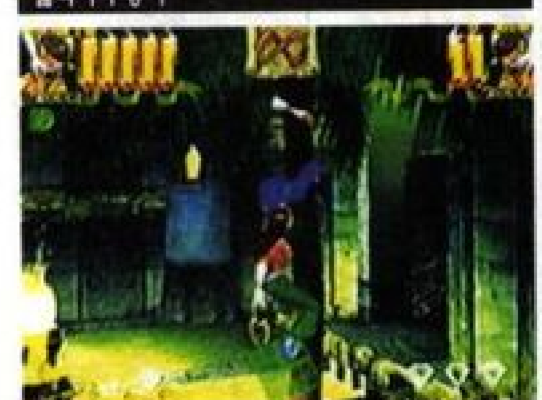

적당한 거리조절이 필요


몰아넣고 쓰면 좋다

## 루즈 스테이지 분석

중동의 지하유적의 분위기가 나는 곳으로 넓은 편이다. 천장이 없는 관계로 이단점프를 가진 포커와 아야메가 어드벤티지를 얻을 수 있을 것이다. 삼면에서 유사가 흘러나와 콘베어벨트 같은 효과를 주는데 큰 의미는 없다. 집어들 물건들도 별로 없고 특수한 장치도 없으니 조금은 한가로운 대전을 펼치게 될지도…. 중앙의 가장 낮은 부분을 중심으로 제법 전략적 효과가 나게 고저차를 구성해 놓았으니 캐릭터 특성에 따라 유리한 위치를 잘 파악하고 이용하자.


넓직하니 좋다

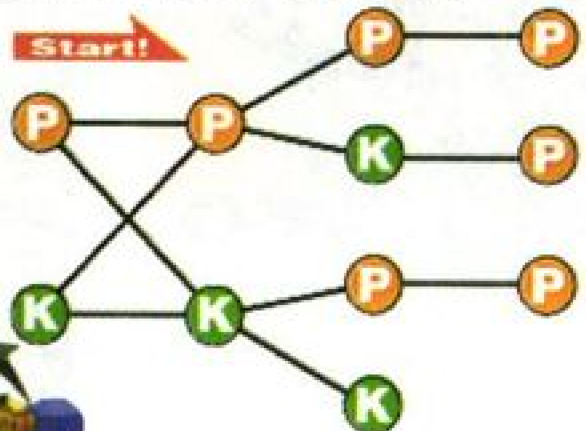

자고로 여자들은


기둥 다루는 법을 알아야한다



# 료마(RYOMA)

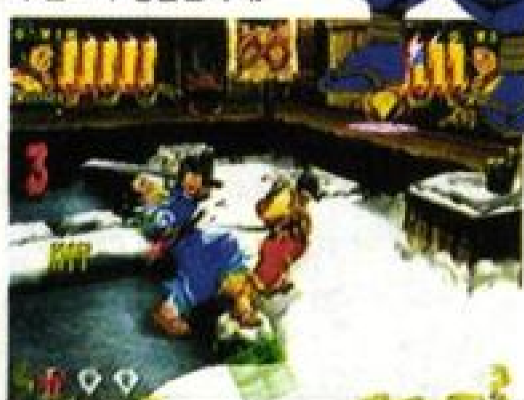
스피드:B 파워:B 방어력:B 변신:A




## 기본 능력

애꾸눈 사무라이 아저씨 료마. 사무라이인 만큼 기본적으로 검을 사용하므로 기본기의 리치가 단연 최강이다. 다른 능력들은 그저 평균적인 수치이므로 근거리 지상전에 조금 더 비중을 실어주는 것이 좋다. 기본 콤보 중 추천하고 싶은 것은 PPKP(KPKP)와 PKPP(KKPP)이다. 물론 다른 것들과 성능차이는 없지만 PPKP의 경우는 올히트시 5콤보가 나오며, PKPP는 액션이 화려하다. 등을 돌린 채 검을 겨드랑이 사이로 찔러 넣고 그대로 뛰어오르며 그어버리는 그 동작을 보면 가히 검호라 칭할만하다.




깊숙히

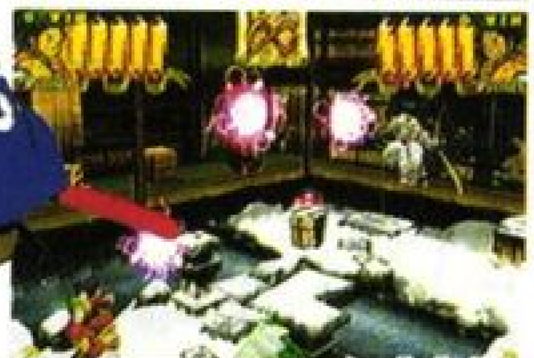

긋는다

## 변신 후의 료마



## 파워 드라이브


뇌도: P


공중 뇌인검: 점프중 P


거합참: K

## 파워 퓨전


난참도: J+P


천지양단: J+K

X-MAN시리즈의 실버사무라이로 분(扮)하는 료마. 일단 속도가 느리고 호밍능력이 뛰어난 공중 뇌인검으로 상대의 행동을 제약한 뒤 접근하여 뇌도 연타로 마무리 짓는 것이 변신 료마의 기본적인 공격패턴이라 하겠다. 뇌도는 연타가 가능하기는 하지만 리치가 짧아 단독으로 쓰기엔 무리가 따른다. 거합참은 리치 무한대의 빠른 직선공격인데 공격판정이 바닥을 따라간다는 특성 때문에 점프로 간단히 피해버릴 수가 있다는 단점이 있다. 뇌도처럼 연타가 가능하다는 특성을 이용하면 점프후 착지하는 상대에게 공격을 성공시킬 수는 있지만 소모하는 게이지에 비해 대미지가 너무 작으니 즉 가격대 성능비가 떨어지니 웬만한 경우가 아니면 삼갈 것. 단, 거합참 히트가 확실한 상황이라면 연타하여 확실한 대미지를 주자.


몰아넣은 후


뇌도


3연타


빠르고 길다

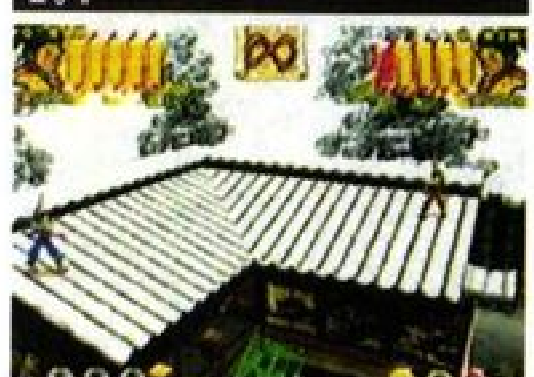
난참도는 검풍을 연사하는 파워 퓨전. 원거리에서 사용하면 역시 명중률이 떨어진다. 명중률 문제도 그렇지만 난참도는 기술사용중 몸에도 공격판정이 생기기 때문에 잡힐 염려가 없으므로 밀착거리 사용이 절실히 요구되는 기술. 천지양단 역시 판정범위가 그리 넓지 못하니 근거리 사용을 권한다. 대공병기로도 훌륭하다.

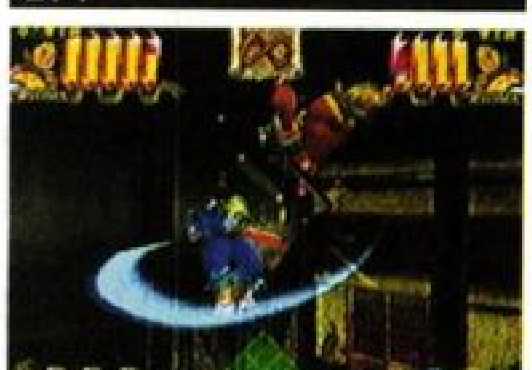
## 료마 스테이지 분석

일본 전통가옥으로 스테이지 크기는 적당한 편이다. 이 스테이지의 가장 큰 특징이라면 뭐니뭐니해도 바로 지붕이다. 다른 스테이지에서는 절대 볼 수 없는 이 스테이지만의 고유한 풍물이다. 지붕의 주 용도는 말할 필요도 없이 상대가 변신했을 때의 피신장소이다! 조금 얍삽한 것 같지만 다 생명부지의 방편이라 생각하면 조금은 마음이 편해질 것이다. 지붕으로 올라가는 방법은 천장에 매달린 후 캐릭터를 처마 끝으로 이동시키는 것. 상대가 지붕으로 도망하려 한다면 처마 끝에 매달렸을 때 점프P 등으로 떨구는 것이 최선의 방책이다. 그런데 한 대 때려놓고 지붕으로 도망가고, 상대가 쫓아 올라오면 다시 내려가고, 쫓아 내려오면 다시 올라가는, 그런 비열한 시간때우기 플레이가 가능하기는 하지만 파워 독자들이라면 알아서 삼가하리라 믿어 의심치 않는 바이다(물론 저지할 방법이 없는 것은 아니지만 쉬운 일이 아니다). 스테이지의 특성상 스피디한 캐릭터가 강세를 보일 것이다.


처마 끝에서


요령껏

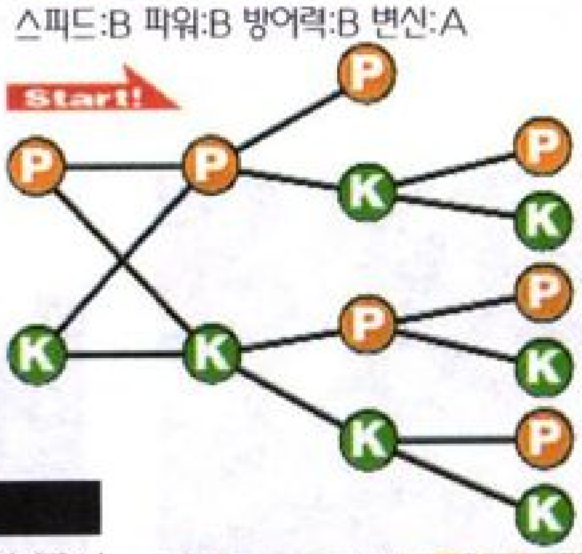

쇼부다


오르려는 놈은 요령껏



# 크라켄(KRAKEN)

스피드:B 파워:B 방어력:B 변신:A




## 기본 능력

후크 선장을 연상케하는 싸이코 해적선장 아저씨. 컴퓨터로 나올 때만큼 강하지 않지만 기존 캐릭터 중에서는 상당히 강한 편이다. 변신 전의 크라켄에게는 그리 특별한 사항은 없다. 능력치는 평균적인 수준이고 리치는 좀 짧은 편이다. 대신 잡기류의 파워가 꽤 센 편이니 애용하자. 점프K의 모션이 독특해 판정이 타캐릭터에 비해 강력하다.

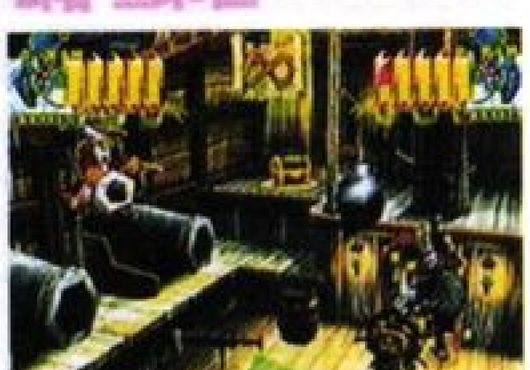

점프 벽 튕기기


괜찮은 편

## 변신 후의 크라켄



### 파워 드라이브


스컬 건: P


스컬 와이어: K

### 파워 퓨전


스컬 비큠: J+P


스컬 소울: J+K

상당히 흉물스러운 스켈톤으로 변신하는 크라켄. 스컬 건은 폭탄을 투척하는 기술로서 폭탄의 호밍여부를 선택해 줄 수 있다. 레버를 중립에 놓고 버튼을 누르면 상대의 위치 한 쪽으로, 레버를 입력하고 버튼을 누르면 레버를 입력한 방향으로 폭탄이 나간다. 보기와는 달리 그렇게 명중시키기가 쉽지 않은 공격이니 남발하여 게이지를 낭비하지 말자. 스컬 와이어는 집게를 발사하는 공격인데 기술 자체의 성능은 그리 뛰어난 편은 아니다. 스컬 건처럼 레버 입력으로 호밍여부를 결정할 수 있다. 집게가 벽에 닿으면 크라켄이 딸려간다는 특성을 활용할 수 있는데 상대의 위치를 고려해 스컬 와이어로 접근 후 근접거리용 파워 퓨전 스컬 바큠으로의 연결이 가능하다.


잡은 후


딸려간다

엽기의 극을 보여주는 스컬 바큠은 잡기 형태의 공격이며 대미지가 엄청나다. 기술이 발동하면 상대를 빨아들이기는 하지만 그 흡입 능력이란 것이 그리 대단하지 않아 기술 자체의 리치로 잡을 생각을 해야한다(보기보단 리치가 길다). 역시 베스트 사용처는 상대의 기상 타이밍을 읽은 상황. 기술의 판정 지속 시간이 상당히 긴 만큼 상대 다운시 접근하여 좀 여유있게 미리 사용해 놓는 것이 좋다. 가루다의 천공의 울부짖음과 마찬가지로 크라켄 역시 이 한방에 모든 것을 걸어야 한다. 점프시에 사용하면 스컬 소울이 나가므로 주의. 스컬 소울은 호밍능력과 대미지가 상당한 원거리형 파워 퓨전. 다른 원거리형 파워 퓨전과 마찬가지로 접근해서 사용하는 것이 좋다.


일단 모았다가


발사


빨아들여서


자근자근

## 크라켄 스테이지 분석

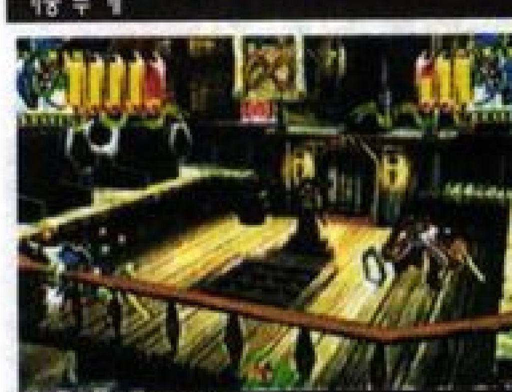
해적선장의 스테이지답게 해적선상에서 대전을 벌이게 된다. 스테이지 상단부에는 공격판정을 가진 닻이 있는데 피해를 입는 경우가 상당히 많으므로 주의하자. 스테이지 왼쪽의 포대 두 개는 주기적으로 대포를 쏴대는데 그리 위협적이지는 않다. 고저차가 심하고 구조물들이 많아 좁은 느낌이 드는 크라켄 스테이지. 요소요소에 이용할 수 있는 것들이 많으니 이들의 활용이 승리의 열쇠가 될 것이다.




튕기기 기능


조심하자

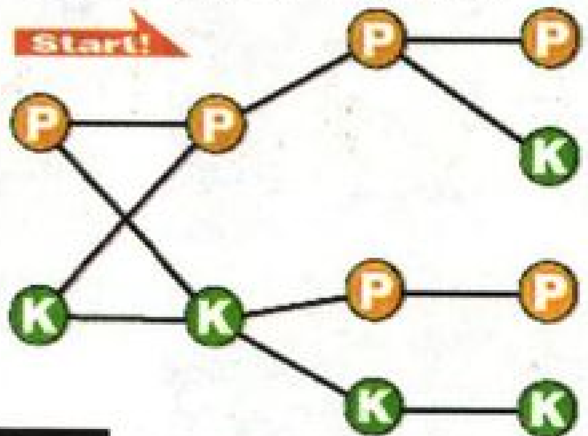

기둥 두 개


포대가 들리면 주의



# 발가스(VALGAS)

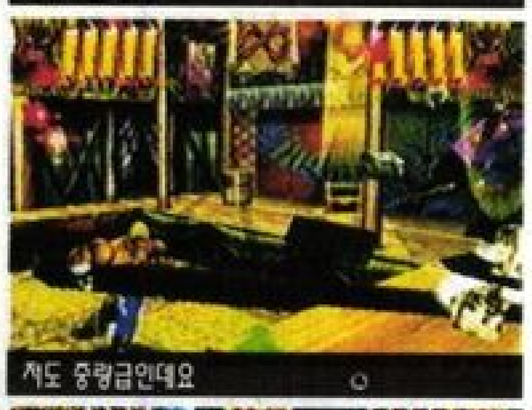
스피드:C 파워:A 방어력:A 변신:A




## 기본 능력

웃통제껴 붙끈머슬 이미지의 발가스는 보스 캐릭터답게 상당히 강력하다. 민짜 얼굴에 눈코입을 그려 넣은 것 같은 얼굴은 전형적인 악역 보스 그 자체. 기본적으로 파워형 캐릭터의 성격을 띠고 있어 스피드보다는 파워를 이용한 전법을 구사해야 할 것이다. 가루다와 같은 포즈의 점프P+K, 기본기나 잡기 히트시 스톤을 두 개 떨궈내는 점, 변신 전에도 기둥을 뽑을 수 있다는 것 등 중량급의 모든 요소를 다 갖추고 있으니 건록이나 가루다와 같은 느낌으로 플레이해 나가자.


정감가는 얼굴


저도 중량급인데요


점프P+K

## 변신 후의 발가스



## 파워 드라이브


파워 스톤 에너지: P


다이너마이트 킥: K

## 파워 퓨전


파워 스톤 에너지 맥시멈: J+P


메테오 체인: J+K

파워 스톤 에너지는 몸에서 거대한 에너지 파장을 사출해 내는 공격으로 원거리형 파워 드라이브치고는 대미지가 괜찮고 발사속도가 무지 빠르다는 장점이 있다. 역시 근거리에서 사용해야 효과가 높다. 다이너마이트 킥은 료마의 공중 뇌인검과 비슷한 류의 기술로 속도가 느리고 호밍능력이 뛰어난 공을 발사한다. 3연사 할 수 있는데 사용 모션과 공격 형태가 각각 다르다. 공중에서 사용할 경우(컴퓨터 발가스가 자주 사용하는 공격이다) 한번에 세 개의 공이 발사돼 명중률이 높긴 하지만 바로 발 밑의 상대에게는 호밍이 되지 않아 딜레이를 노출하게 되므로 밀착시 사용은 자제하자.


1


2


3


발밑으로 들어오지 않도록 주의


들어오면


이렇게 된다

파워 스톤 에너지 맥시멈은 파워 스톤 에너지의 파워업판이다. 판정이 좁아 히트시키기가 그리 쉽지는 않아 확실한 기회를 포착해 사용하자. 메테오 체인은 전방에 폭발을 일으키는 것으로 이용가치가 높다. 폭발 범위가 넓고 지속시간이 길어 상대의 기상 위치에 사용해 주면 효과가 확실하니 자주 이용하자. 단독으로는 명중시키기가 쉽지 않으므로 상대의 기상 타이밍으로 사용처를 한정시키자.


눕혀 놓고


싹 든다

## 발가스 스테이지 분석

전 스테이지중 가장 한가롭다. 스테이지 크기는 적당하고 고저차도 거의 없다. 던질 수 있는 물건은 단 세 개뿐이며 기둥도 없다. 천장이 있긴 하지만 좁아서 실전에서 이용하게 될 일은 거의 없을 듯. 던질 수 있는 물건이나 기둥이 없다는 점이 중량급 캐릭터들에게는 불리하게 작용할 것이다.


스테이지 전경


매달릴 수 있다


여기에도

DREAMCAST

새턴은 아직 끝나지 않았다!



# 던전즈 & 드래곤즈 컬렉션

| |
|---|
| 제작사 : 캡콤 |
| 장 르 : 액션 |
| 발매일 : 3월4일 |
| 발매가 : 5,800엔 |

그래픽
사운드
스토리
조작감
소장가치

테이블 토크 RPG로 유명한 '던전즈 앤드 드래곤즈'를 아케이드 시장에 내놓아 많은 사랑을 받게 만들었던 캡콤. 이식이 된다고 한지도 어느새 2년 정도가 지나고 뒤늦게나마 새턴으로 이식되었다. 비록 4인용은 안되지만 '타워 오브 둠'과 '쉐도우 오버 미스타라'의 두 시리즈를 한꺼번에 이식했다. 2D 최강의 머신이라 불리는 새턴의 위력을 다시 한번 느껴보자.

### Dungeons & Dragons란?

던전즈&드래곤즈(D&D)는 1974년 TSR사가 발표한 보드판 RPG(테이블 토크 RPG)로 현재의 RPG게임의 원조라고 불리는 작품이다. 이러한 원작을 토대로 캡콤다운 액션성과 RPG다운 마법의 역할이 중요한 게임으로 다시 태어났었다. 'TOWER OF DOOM' (이하 TOD)과 'SHADOW OVER MYSTARA'(이하 SOM)의 두 작품이 나왔고 이번에 이것을 새턴으로 이식한 것이다. 원작인 테이블 토크 RPG의 느낌을 아주 잘 살린 명작으로 실제 TRPG처럼 동료간의 팀웍이 굉장히 중요하다.

## DISK1 -Tower of Doom-

### 조작방법

#### 기본조작

방향키 : 이동
A버튼 : 공격
B버튼 : 점프
C버튼 : 아이템이나 마법사용
X버튼 : 아이템이나 마법선택

#### 특수조작

대 쉬 : →→
방 어 : A + ←
일 격 : → + A
앉 기 : ↓ + B
찍 기 : 점프 후 ↓+ A
구르기 : 앉은 후 ↙ + B
슬라이딩 : 앉은 후 ↘ + B
대쉬공격 : 앉은 후 ↘ + A
다운공격: 쓰러진 상대 위쪽에서 ↓+A
특 수 기 : 아이템을 다 사용하고 아무것도 없을 때 C버튼을 누르면 된다. 성직자와 엘프는 안되고 전사와 드워프만 발동 가능.

# 캐릭터 소개




## 전사(Fighter)

노멀 소드를 애용하는 전투의 프로. 리치가 길고 공격력도 높지만 마법은 쓸 수 없다. HP가 많기 때문에 초심자도 쉽게 다룰 수 있다.

LEVEL(초기레벨) : 7
AGE(나이) : 22
SEX(성별) : M
ALIGNMENT(성향) : L(Lawful Good)
HIT POINTS : 32
AC(Armor Class) : 2

STRENGTH(힘) : 12
DEXTERITY(민첩성) : 10
INTELLIGENCE(지능) : 9
CONSTITUTION(체질) : 11
WISDOM(현명함) : 10
CHARISMA(지도력) : 14

## 성직자(Cleric)

신을 숭배하는 신관전사. 무기로는 메이스를 사용한다. 신의 가르침에 따라 칼날이 있는 것은 사용할 수 없지만 공격력과 회복마법은 강력하다. 또한 언데드에 대항하는 강한 힘을 지닌다.

LEVEL(초기레벨) : 7
AGE(나이) : 29
SEX(성별) : M
ALIGNMENT(성향) : L(Lawful Good)
HIT POINTS : 25
AC(Armor Class) : 5

STRENGTH(힘) : 9
DEXTERITY(민첩성) : 6
INTELLIGENCE(지능) : 15
CONSTITUTION(체질) : 10
WISDOM(현명함) : 12
CHARISMA(지도력) : 17







## 엘프(Elf)

강력한 공격마법을 다루는 숲의 요정. HP가 적지만 가장 민첩하기 때문에 적의 공격을 피하기 쉽다. 무기로는 은으로 만든 쇼트 소드를 사용한다.

LEVEL(초기레벨) : 4
AGE(나이) : 99
SEX(성별) : F
ALIGNMENT(성향) : L(Lawful Good)
HIT POINTS : 15
AC(Armor Class) : 5

STRENGTH(힘) : 7
DEXTERITY(민첩성) : 15
INTELLIGENCE(지능) : 15
CONSTITUTION(체질) : 8
WISDOM(현명함) : 13
CHARISMA(지도력) : 14

## 드워프(Dwarf)

핸드 엑스를 들고 싸우는 대지의 요정. 감정에 치우치기 쉽고 상대의 마법이나 특수 공격에 대해 우수한 방어력을 지니고 있다. 마법은 쓸 수 없다.

LEVEL(초기레벨) : 6
AGE(나이) : 58
SEX(성별) : M
ALIGNMENT(성향) : L(Lawful Good)
HIT POINTS : 32
AC(Armor Class) : 2

STRENGTH(힘) : 11
DEXTERITY(민첩성) : 9
INTELLIGENCE(지능) : 8
CONSTITUTION(체질) : 12
WISDOM(현명함) : 10
CHARISMA(지도력) : 10




# 마법 리스트

마법은 레벨이 오르거나 해당하는 스크롤을 얻으면 된다. 성직자용은 파란색, 엘프용은 핑크색이다. 어떤 마법이 쓰여있는지 각각 적혀있다. 원작에 상당히 가까운 시스템이다.

### 엘프

· *LEVEL 1*

–매직 미사일(マジック ミサイル)
마법으로 만든 화살을 적에게 쏘는 것으로 유도성이 있다. LEVEL 6부



SEGA SATURN

터 3발이 나간다.

· *LEVEL 2*

-인비지빌리티(インビジビリティ)

자신의 모습을 사라지게 하는 마법으로 공격을 하기 전까지는 적에게 보이지 않는다.

· *LEVEL 3*

-라이트닝 볼트(ライトニング ボルト)

손가락 끝에서 벼락을 발사하는 마법으로 일직선상에 놓인 적에게 피해를 준다.

-파이어 볼(ファイアーボール)

화염구를 적에게 던져 목표에 명중하면 크게 불타면서 확산되는 효과가 있는 마법이다.

· *LEVEL 4*

-폴리모프 아더(ポリモルフ アザース)

적의 모양을 바꾸는 마법으로 돼지나 박쥐같은 무해한 생물로 만들어 버린다. 보스에게는 안 통한다.

-아이스 스톰(アイス ストーム)

이 게임 최강의 공격마법으로 화면 전체의 모든 적에게 큰 피해를 입힌다. 눈보라를 일으켜 모든 것을 얼려버린다. 엘프의 마법중에 마지막 보스에게 유일하게 통한다.

· *LEVEL 5*

-클라우드 킬(クラウド キル)

숨을 쉬는 생명체라면 무조건 즉사시키는 전체 공격 마법이다. 언데드는 숨을 쉬지 않기 때문에 이 마법이 통하지 않는다. 보스에게도 통하지 않는다.

## 성직자

-턴 언데드(ターニングアンデッド)

언데드 몬스터를 움직이는 악과의 결속을 끊는 주문으로 무한으로 쓸 수 있다. 원작에서는 5레벨에 '디스펠 이블'이 있었다.

· *LEVEL 2*

-홀드 퍼슨(ホールドパーソン)

인간형의 생명체를 마법의 밧줄로 묶어버린다. 한번에 3명까지 묶을 수 있다. 언데드는 이 마법이 통하지 않는다.

· *LEVEL 3*

-컨티뉴얼 라이트

(コンテニュアんライト)

순간적으로 강렬한 빛을 만들어서 성직자 쪽을 바라보는 모든 적들을 기절하게 만드는 마법이다. 상당히 유용하므로 자주 써보도록.

-스트라이킹(ストライキンク)

자신이나 동료 한 명의 무기 파워를 1.5배로 만들어주는 마법이다.

· *LEVEL 4*

-큐어 시리어스 운즈(キュアウーンズ)

자신이나 동료의 상처를 치료해주는 회복 마법으로 클레릭의 필요성을 절실하게 느껴지게 해준다.

-스틱 투 스네이크

(ステイックス トウ スネークス)

나뭇가지를 뱀으로 만들어 적을 공격하는 클레릭 유일의 공격 마법이다. 마지막 보스에게도 타격을 준다.

# 아이템 리스트

-단검(ダガー)

스피드는 빠르지만 위력이 약하다

-힐링 포션(ヒーリング ポーション)

HP를 조금 회복하는 아이템

-화살(アロー)

나가는 속도는 그럭저럭 이지만 위력은 약함

-오일(オイル)

다운공격용 아이템으로 쓰러진 적을 불에 태운다

-해머(ハンマー)

날아다니는 적에게 효과적이고 이것에 맞으면 기절확률이 높다

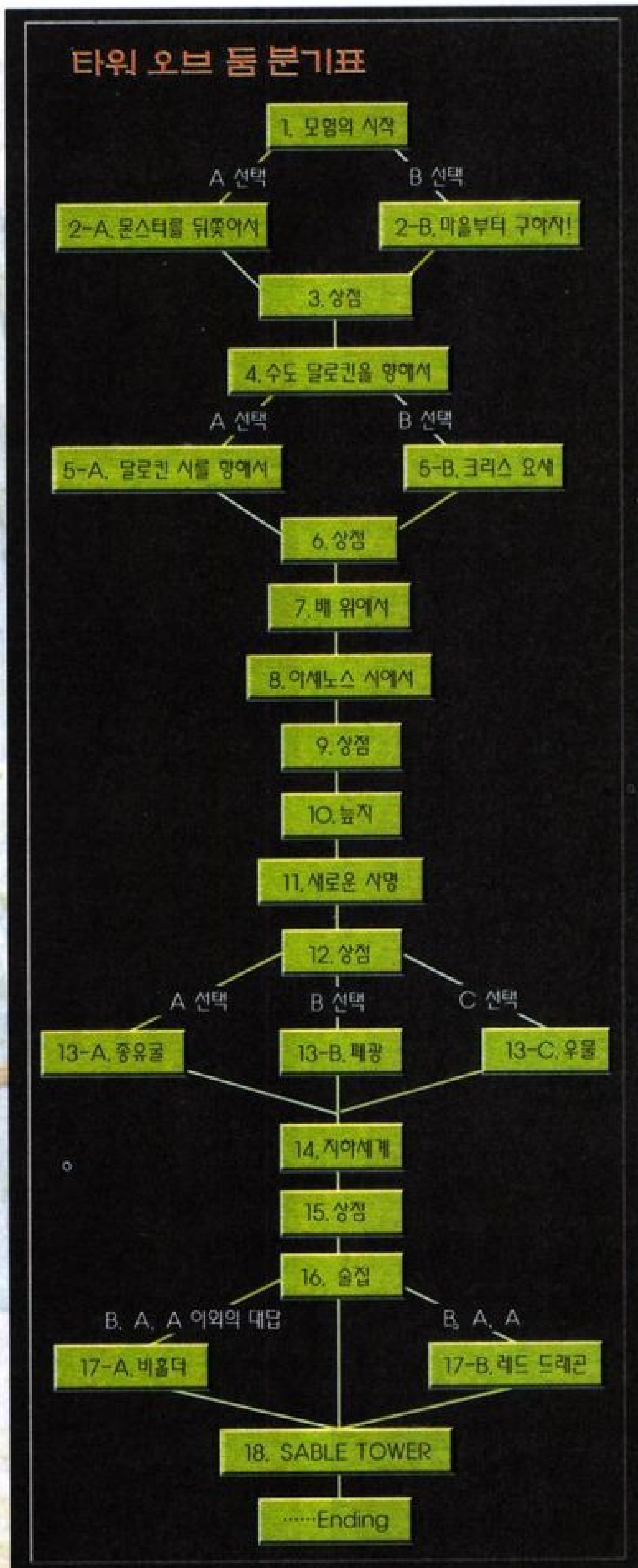
-슈퍼 힐링 포션

(スーパー ヒーリング ポーション)

HP를 많이 회복하는 아이템

-마법반지

회복마법반지(リング CSW), 매직 미사일 반지(リング MM), 컨티뉴얼 라이트반지(リング CL), 파이어 볼 반지(リング FB), 라이트닝 볼트 반지(リング LB)



-신발(ブーツ オブ スピード)
약간 빨리 걸을 수 있다

-열쇠(カギ)
잠겨있는 상자를 열을 때 사용한다.

-프로텍션 반지
(プロテクションリング)
방어력을 올려주는 반지. 보통,+1,+2가 있다.

-건틀렛
(ガントレット オブ オーガ パワー)
손목에서 손가락 끝까지 방어하는 아이템으로 여기에서 얻는 것은 오우거와 같은 팔 힘을 내도록 해준다고 한다.

-불 내성 반지
(ファイアレジスタンスリング)
불에 의한 피해를 줄여준다. 레드 드래곤의 보물 상자에 들어있다.

# 스토리 공략

**프롤로그**

달로킨 공화국
대륙의 중앙에 위치한 이 나라는 평화롭고 풍요로운 나라로서 크게 번영하고 있었다.
하지만 어느 날 갑자기 각지의 몬스터의 활동이 활발해지고 그 무리가 마을과 상인들을 습격하기 시작했다.
나라의 유력자 코윙=윈턴은 이 이상한 몬스터의 조직화에 의문을 가지고 조사를 시작했다. 그리고 그는 확신했다.
몬스터의 배후에 강대하고 사악한 그림자가 있다는 것을!!


모험의 시작인가



인생극장?

## 1. 모험의 시작

???: 우와~ 도와줘~
모험의 여행을 계속하고 있던 당신들 앞에 비명이 들려왔다.

앞으로 걸어가면 아이템이 길에 떨어져 있고 코볼드 들이 습격한다. 모두 먹고 처치하면 마지막에 엑스놀이 한 마리 나오지만 가볍게 밟아주자.

당신들 앞에 겁에 질린 남자가 모습을 나타냈다.
남자 : 큰일입니다!! 대상의 화물을 몬스터에게 빼앗겼습니다. 몬스터는 산으로 향하고 있습니다.

선택 자 당신은 어떻게 할 것인가?

A : 몬스터를 쫓아 산으로 간다.

B : 급히 마을로 간다.

## 2-A. 몬스터를 뒤쫓아서

몬스터를 쫓아 산으로 들어선 당신들은 동굴 입구를 발견했다. 안에서는 야수가 으르렁거리는 듯한 소리가 들려온다.

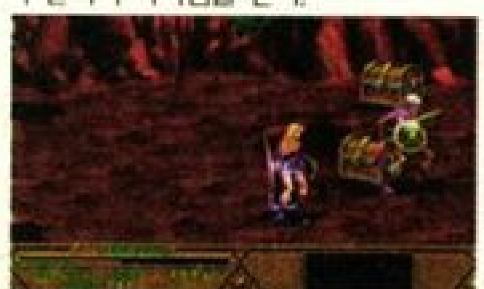

이것이 파이어볼 반지


이 바위를 밀고 들어가서 아이템을!

무언가 끌고간 흔적이 동굴 안으로 이어지고 있다.

**BOSS 오우거 리더**

오우거의 공격패턴은 들고있는 곤봉과 주먹으로 치기, 바위던지기이다. 전부 방어가 되니 가볍게 밟아주자. 시간을 오래 끌면 도망간다. 땅속에서는 스켈톤들이 계속 나오지만 별로 신경 쓰지 않아도 된다. 안쪽에 있는 두 개의 상자를 꼭 열어서 아이템을 얻자.


위쪽 상자에는 포션이 들어 있다


힘만 센 비보


아래쪽은 이렇게 상자가 하나 있다


두 개의 상자가 사이좋게 나란히

동굴의 안쪽으로 들어가면 상자와 코볼드 한 마리가 있다. 가볍게 처리하자. 약간 위쪽을 살펴보면 파이어볼 반지가 있으니 꼭 얻자. 여기서 길이 위와 아래로 나눠어 지는데 위쪽으로 가면 바위 뒤에 숨겨진 방이 있고 아래쪽은 그냥 상자 하나가 있다. 다시 길이 합쳐지는 지점에는 상자가 두 개 있으니 열어서 꼭 얻도록 하자. BOSS

당신들은 몬스터의 리더를 물리쳤다!!
당신들은 빼앗긴 화물을 몬스터에게서 되찾았다.

## 2-B. 마을부터 구하자!

당신들은 마을에 도착했다. 이런 마을이!! 마을이 몬스터에게 습격당하고 있다!!
마을사람들 : 살려줘!! 몬스터가 쳐들어왔다~

앞으로 가다보면 코볼드와 엑스놀


도발이냐?


주점으로 들어가는 문


다리를 따라서 올라간다

들이 합동으로 공격한다. 가볍게 처리하자.

여기서도 길이 나뉜다. 몬스터들과 싸우는 도중에 주점의 문이 열리는데 안으로 들어가면 엑스놀들이 이곳에 머물고 있으니 처리하고, 상자가 있으니 아이템이나 얻자. 그냥 쭉 가면 다리를 따라 올라가는데 이쪽에서는 코볼드가 몇 마리 습격한다.

### BOSS 오우거 리더

선착장 쪽에 오우거와 코볼드들이 사람들을 인질로 잡아 놓고 있다. 우선은 사람들부터 구해주고 상자를 열어 아이템을 얻은 후에 오우거를 맘껏 요리하자. 오우거의 공격법은 곤봉이나 주먹으로 치거나 바위던지기이다.


사람들로부터 구하자


죽어라~이

당신들은 마을에서 몬스터를 쫓아냈다.

촌장 : 마을을 구해주셔서 감사합니다. 보답으로 이 마법의 무기를 받아 주십시오. 당신들은 마법의 무기를 받고 공격력이 올라갔다.

## 3. 상점

상점으로 들어가면 젊은 여자가 주인이다. 필요한 아이템을 구입하자.

상점주인 : 어제마을이 몬스터에게 습격 당했지만 자위대가 물리쳤습니다.(2-A) 몬스터에게 습격 당한 대상은 마을의 자위대가 구하러 갔습니다.(2-B) 네미스톤으로 향하던 대상은 린턴가의 소유였어요. 크리스 요새의 몬스터는 환영을 쓴다는 소문이예요. 나 예쁘죠? 자주 듣는 말이예요. 호호호호 …(시간)어라 벌써 시간이 이렇게. 난 이제부터 데이트예요. 큰 길 쪽에서도 여행인들이 몬스터에게 습격당하고 있는것 같고… 그런 몬스터와 마주치지 않도록 주의하세요.



고…공주마마?

## 4. 수도 달로킨을 향해서

당신들은 마을을 나온 뒤 몬스터가 서성대는 큰 길을 따라 수도 달로킨으로 향했다.

앞으로 가다보면 아울베어 2마리와 코볼드들이 습격하지만 이런 손쉬운 녀석들 정도야 가볍게 처리해주자.

수풀 속에서 소리가 난다…?

일행 : 이봐 무슨 일이야!!

병사 : 요새가 몬스터에게 습격당했다!! 부탁이야. 이 사실을 달로킨 시로 가서 알려줘!!

선택 자 당신은 어떻게 할 것인가?

A : 달로킨 시로 구조를 요청하러 간다.

B : 자기들끼리 요새를 구하러 간다.


곰사냥


이쪽으로 들어가자

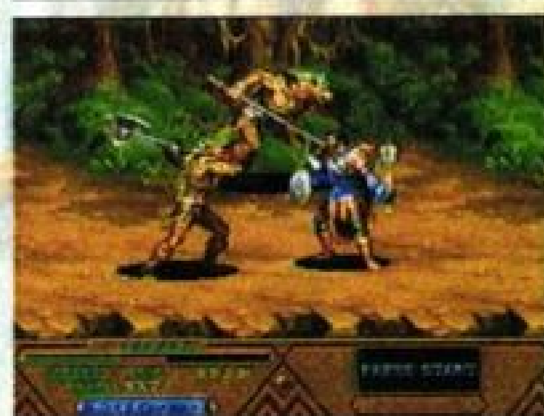

저 코볼드는 뭐지?

## 5-A. 달로킨 시를 향해서

당신들은 달로킨으로 서둘러 갔다.

숲을 가로질러 가다보면 상자가 하나 놓여있고 주변에 코볼드들이 있다. 전부 처치하고 아이템을 얻자. 또 다시 가다보면 엑스놀과 코볼드가 습격하지만 가볍게 처리하자.


상자를 지키는 코볼드들


도끼 만행 사건

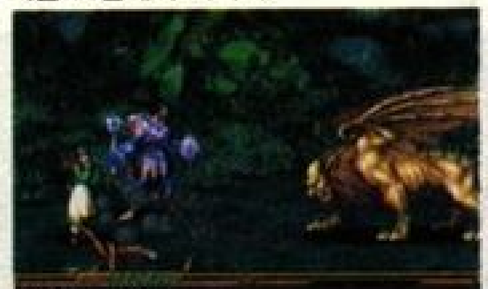
당신들은 달로킨 시로 가는 도중 날이 저물었기 때문에 캠프를 하게 되었다.

??? : 끼아아악~살려줘!!

맨티코어: 이거 운이 좋군. 사냥감이 늘어난 건가? 자아, 얌전히 먹히도록 해라!!

### BOSS 맨티코어

맨티코어란 사자의 몸, 인간의 얼굴, 전갈의 꼬리를 한 몬스터이다. 처음 하는 사람이라면 고전하는 보스이지만 패턴만 익히면 그렇게 어렵지는 않다. 앞뒤로 마구 날뛰니 기회를 잡아서 한 대씩 때려주자. 공중으로 날아올라 덮치는 공격은 조심해서 피하자.


소녀를 구하자


방정맞은 괴물

당신들은 맨티코어로부터 상인의 딸을 지켜주었다.

상인의 딸 : 아~무서웠어요. 정말로 먹혀버리는 줄만 알았어요. 덕분에 살았습니다. 정말.저희 집은 코랑렌 마을에서 잡화점을 하고 있습니다. 만일 그 근처로 오시면 꼭 들려주세요.

수일 후 달로킨에 겨우겨우 도착한 당신들은 병사에게 요새의 위기를 알려주었다.

## 5-B. 크리스 요새

병사 : 몬스터용의 함정이 작동하고 있습니다. 주의해 주십시오.

위쪽의 문으로 올라가면 바로 보스와 싸우고 앞쪽의 문으로 들어가면 여러 가지 아이템이 당신을 기다리고 있다. 앞쪽의 문으로 들어가서 엑스놀 두 마리를 물리치고 벽에 세워져있는 동상을 왼쪽으로 밀면 숨겨진 방이 나온다. 방에 들어가면 함정이 있으니 화면 맨 하단으로 달려가자. 두 개의 상자를 열고 아이템을 입수. 다시 밖으로 나와서 오른쪽으로 가면 상자가 하나 있으니 먹고 밖으로 나가면 상자가 또 있는데 열어서 먹고 코볼드와

위에서 떼거지로 나오는 스켈톤을 물리치자. 이번에도 벽쪽에 놓여있는 동상을 왼쪽으로 밀고 나서 화면 오른쪽 끝에 있는 스위치를 누르면 비밀방으로 들어가는 문이 나타날 것이다. 이곳으로 들어가면 바닥에 침이 있어서 앞으로 가지를 못하는데 다 방법이 있다. 건너편 화면 오른쪽 끝을 잘 살펴보면 스위치가 하나 있는데 단검을 던지거나 매직미사일을 써주면 스위치가 눌러져서 바닥에 깔린 침이 없어진다. 이곳의 안쪽에 있는 방으로 들어가면 회복반지를 포함한 보물들이 있으니 먹고 나오자. 그리고 위로 올라가면 보스가 기다리고 있다.


이 동상을 왼쪽으로 밀자


각명관?


이번에도 똑같이 밀어주고 스위치를 누르자

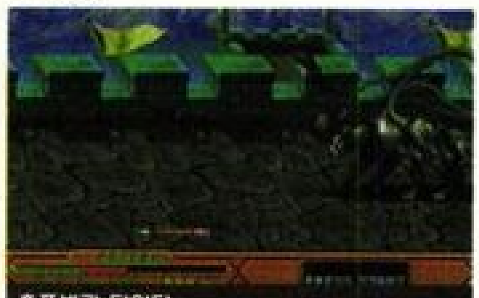

이렇게 해주면 없어진다

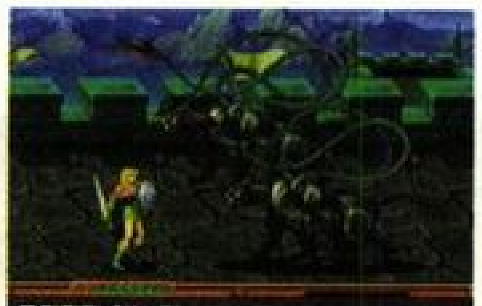

오오~ 회복반지가

**병사 ; 비스트는 환영을 쓴다! 본체를 가려내라!!**

**BOSS 디스플레이서 비스트**

이 녀석은 환영을 만들어 공격하니 실체만 찾아서 때려주면 된다. 구별하는 방법은 바로 그림자! 환영에는 그림자가 없다. 공격법은 길다란 꼬리로 때리는 것이다. A코스인 맨티코어에 비하면 아주 쉽다.


흑표범과 닮았다


그림자가 없는 게 보이는가?

당신들은 요새의 위기를 구했다.

당신들이 술집에서 식사를 하고 있자 한 남자가 말을 걸어왔다.

사자 : XXX님 이지요. 저의 주인께서 귀하에게 맡기시고 싶은 일이 있는 것 같습니다. 아세노스 시까지 와 주시지 않겠습니까?

## 6. 상점

이번에는 상점에서 오일을 사두자.

상점주인 : 당신들 선착장의 배를 봤나? 멋진 배지~. 저 배도 이 근처의 대상으로 대부분이 린턴 가의 소유지. 안돼. 그렇게 쳐다보면 이상한 기분이 들잖아. 린턴가의 대상을 구한 사람이 있다고 하지만, 사실일까?(5-A) 네미스톤의 마을을 구한 모험자가 있다고 하지만, 사실일까?(5-B)

**(시간이 다 흘렀을 때)안됐네~이젠 문 닫을 시간이야. 예? 구한 것은 당신들이라고? 거짓말 마. 정말이라고? 이야~놀랐는데!! 앞으로도 힘 내줘!!**



난 노인한텐 취미 없어!

## 7. 배 위에서

당신들은 남자가 준비한 배로 아세노스 마을로 향했다.

**??? : 우와아아~몬스터가 습격해왔다~!!**

TROGLOTYDE들이 떼거지로 나온다. 옆방으로 가면 상자가 잔뜩 있으니 마음껏 먹어두자. 이곳에서 처음으로 굴이 나온다. 선실 밖으로 나가면 역시 TROGLOTYDE들이 잔뜩 나오니 전부 회나 떠주자. 배 위로 올라가면 보스가 기다리고 있다.


먹을게 잔뜩 있다


오늘은 신선한 물도마뱀인가?

**BOSS**

병사 : 위험했습니다. 트롤은 불로만 쓰러뜨릴 수 있습니다.

가까스로 배는 아세노스 시에 도착했다.

**BOSS 트롤 리더**

꽤 강한 보스다. 공격패턴은 기다란 손톱으로 할퀴는 것과 물기, 엉덩이로 찍기, 대쉬공격이다. 화면 끝 쪽에 있는 상자의 아이템을 먹고 나서 거리를 잘 조절해서 때리자. 트롤은 바위처럼 딱딱한 피부와 단시간에 재생할 수 있는 능력을 가지고 있다. 마지막 공격은 반드시 불로 공격하자. 그렇지 않으면 다시 회복될 것이다. 이렇게 되면 마지막은 병사들이 불로 처리해준다.

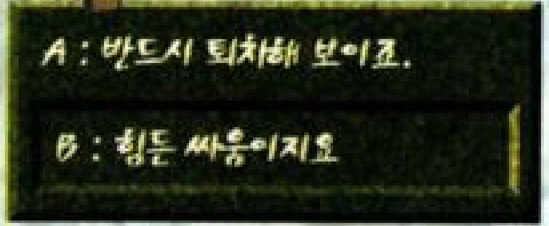

끔찍하게 생겼군


결국 흙으로 돌아갔다

## 8. 아세노스시에서

**코윙=린턴 : 잘 와주었다. 내가 이 저택의 주인 코윙이다. 당신들에게 와 달라고 한 것은 다름이 아니라 지난 번 태풍덕분에 늪에 드래곤이 눌러 앉아서 우리 대상에게 큰 타격을 입히고 있다. 이 드래곤을 퇴치해 주지 않겠나?**

선택 당신들의 대답은




(무엇을 선택해도 같음)

**코윙=린턴 : 오오, 과연!!**



이 아저씨인가?

당신들을 위해 마법의 무기를 준비했다. 꼭 받아주기 바라네.

당신들은 마법의 무기를 받아 공격력이 올라갔다.

## 9. 상점

이번에는 해머를 잔뜩 사두자.

상점주인 : 크리스 요새가 몬스터에게 당했다고 하더군. 병사는 전멸했다지.(5-A) 당신들인가? 크리스 요새를 구했다는 게? 소문은 들었지!!(5-B)

이번에는 이곳이 위험한 건가? 뭐라 해도 드래곤이니까… 내가 조금만 젊었다면 드래곤 따위 해치우는 건데. 드래곤의 브레스는 뭐든지 녹인다고 하니까 조심하라구. (시간이 다 흐르면) 이런 드래곤의 울음소리가 들려오니 이젠 문닫아야겠군. 드래곤의 브레스를 방패로 막어? 안돼 안돼!! 그런 걸로는 도움이 안돼!! 뭐 행운을 빌지. 그럼.



멀쩡한 아저씨

## 10. 늪지

드래곤의 늪으로 왔다. 공기는 착 가라앉아 이상한 적막감이 주위를 지배하고 있다.

이곳은 굴이 잔뜩 나온다. 성직자로 하면 무지 편한 곳. 쭉 가면 보스가 나온다. BOSS


음산한 분위기

블랙 드래곤을 물리쳤다. 자 코윙의 저택으로 돌아가자.

### BOSS 블랙 드래곤

이번 보스는 성격이 난폭하고 악한 마음을 가지고 있는 블랙 드래곤이다. 입에서 뿜어내는 산성 브레스를 조심하자. 브레스를 뿜을 때는 마법을 쓰면 사라지니 알아두자. 전사계열 캐릭터라면 반지를 사용하자. 해머를 전부 던지고 나머지는 점프 공격을 하자. 정면으로 때리면 맞으니까 약간 비스듬히 뛰어서 노리자.


이때는 반드시 마법을


해머의 위력이다

## 11. 새로운 사명

코윙=랜턴 : 당신들도 느끼고 있을 거라고 생각하지만 최근 몬스터의 활동이 활발해지고 있다. 이것은 배후에서 몬스터를 조종하고 있는 자가 있는 것이 틀림없다. 그 사악한 자를 찾아내 쓰러 뜨려주지 않겠는가?



불쌍하게 생긴 시장

당신들은 코윙의 조언에 따라 몬스터가 자주 출몰하는 코랑렌 마을로 왔다.

시장 : 나는 코랑렌 시장입니다. 몬스터가 출몰하는 장소는 마을 근처에 세 군데 있습니다. 아무튼 이 마을을 몬스터로 부터 지켜주십시요.

선택 자 어디부터 조사할까?

- A : 종유굴
- B : 마을 어귀의 폐광
- C : 마을의 오래 된 우물

## 12 상점

이전에 어느 코스로 왔느냐에 따라서 완전히 달라진다. 맨티코어와 싸워서 상인의 딸을 구했다면 물건값이 싸지고(목숨도 구해줬는데 공짜는 안되나?) 포션을 하나 더 구입할 수 있다. 게다가 프로텍션 링까지 준다. (2에서라도 요리를 해다오~)

하지만 디스플레이서 비스트와 싸우고 왔다면 침울한 상점주인 아저씨를 만나게 된다.

상점주인(5-A) : 어서 오세 … 앗~!! 당신들은 그때 절 구해주셨던!! 그때는 정말로 정~말로 고마웠습니다. 제가 이렇게 살아있는 것도 당신들 덕분이에요. 보답으로 제발 이 프로텍션 링을 받아주세요. 확실히 도움이 될 거예요. 다음 번에는 느긋하게 놀러오세요. 제가 직접 만든 요리를 대접할 테니까. (시간이 다 흐르면)아, 전 이제부터 아버지를 마중하러가지 않으면… 이래뵈도 요리는 자신 있으니까 꼭 오세요. 그러면 … 섭섭하지만 … 조심해서 가세요.

상점주인(5-B) : …어서 오세요… 네미스톤으로 간 딸이 행방불명됐습니다… 대상의 동료가 말하길 물을 구하러 숲으로 들어가고는 돌아오지 않았다고. 확실히 딸은 몬스터에게 … 우욱…아아…클레어…이런 일이 언제까지 이어질까요?

(시간이 다 흐르면)이제 가게문을 닫고 싶습니다만… 전쟁은 허무한 것… 빨리 평화롭게 되면 좋겠습니다만…당신도 목숨을 소중히 여기십시요.



당신이 구해준 상인의 딸



불쌍한 아저씨

## 13-A. 종유굴

여기저기 물 떨어지는 소리가 들리고 랜턴의 빛이 종유석을 반사해 아름답다.

이곳은 앉아서 갈 것을 권한다. 조금 가다보면 'FIRE BEETLE'이라는 벌레들이 나와서 공격을 하는데 이 녀석들은 앉아 있다면 절대 안 맞기 때문이다. 앉아서 대쉬 공격을 하는 것만이 이것들을 없애는 방법이다. 계속 쭉 가다보면 액스놀들과 오우거가 공격을 하는데 조금 싸우다보면 벽쪽의 돌벽이 부서진다. 이곳으로 들어가서 아이템을 먹고 나오자. 참고로 오우거는 두 마리나 나오니 조심하자.


이런 방법으로 벌레들을 요리하자


벽이 부서졌으니 들어가자

## 13-B. 폐광

과거에는 금이라도 캐고 있었던 걸까? 오래된 나무 판자들이 썩어서 지금이라도 무너질 것 같다.

폐광에 들어가면 굴이 잔뜩 나온다. 모두 처리하고 위쪽의 문으로 들어가자. 안에는 상자가 2개 있는데 안쪽의 상자는 근처만 가도 돌이 떨어진다. 돌을 안맞는 방법은 최대한 멀리

서 상자를 부수고 입구쪽으로 얼른 달려가자. 조금만 기다리면 돌이 떨어지지 않을 것이다. 그런 후에 두 번째 상자를 열어라.

폐광을 나와서 동굴을 가다보면 목걸이가 떨어져 있다. 이것을 주우면 그대로 바위 세례를 당하니 건드리지 말자. 끝까지 오면 헬하운드가 나오는데 우선은 화면 하단의 숨겨진 방으로 들어가서 아이템이나 얻자.


시체들의 소굴이다


달리자


옷~ 날 유혹하는건가?


여기로 들어가자

## 13-C. 우물

지금은 사용되지 않는 수로같다. 곰팡이 냄새 같은 이상한 냄새가 가득차 있다.


벌레는 이렇게 해결하자


이런 곳에 비밀문이


앉아있지 않으면 죽음이다


술래잡기인가?

맨 처음에는 'FIRE BEETLE'이라는 벌레들이 떼거지로 공격하지만 앉아서 대쉬베기로 간단히 처리하자. 조금 가다보면 TROGLOTYDE들이 무더기로 나온다. 우선은 위쪽에 스위치를 눌러 비밀방으로 들어가 아이템부터 얻자. 비밀방 안에서는 앉아서 다니도록. 또한 이곳에서는 오일에 주의해야 한다. 물이 우리가 가는 반대 방향으로 흐르기 때문에 자칫하면 피해를 입을 수 있다. 나머지 몬스터들을 처리하고 밖으로 나가자.

## 14. 지하세계

던전을 통과하니 거대한 지하세계가 펼쳐져 있다.

처음 시작하자마자 보우놀들이 통나무를 차면서 공격을 한다. 조금 더 가면 엑스놀과 보우놀들이 떼로 공격한다. 잘 싸워보자. 이곳은 비밀방이나 함정이 많다. 조심하자. 화면 끝부분까지 가면 3개의 통로가 있다. 이 통로들은 표지판을 읽어보면 수수께끼가 풀린다.


이 상자는 열고 아래로 뛰어라


이 통로의 불꽃은 눈속임

첫 번째 통로로 들어가면 트롤과 코볼드가 같이 공격한다. 이곳의 트롤은 배에서 만난 녀석보다 더 강하다. 마지막에는 반드시 불로 구워주자!

두 번째 통로로 들어가면 불꽃의 벽이 앞을 가로막고 있다. 이것을 제거하기 위해서는 바로 옆에 있는 레버를 작동시키면 된다. 근데 이러한 방법을 알려주는 표지판은 정작 불꽃의 벽 너머에 있으니…무슨 의도인지….

세 번째 통로는 여기저기 많은 함정이 당신을 노리고 있다. 우선은 꼭 앉아서 돌아다니자. 맨 첫 번째 방에 들어가면 벽에 두 개의 레버가 있는데 이중에서 오른쪽을 작동시키면 위에서 철상자가 하나 떨어진다.

통나무 다리로 가면 놀과 스켈톤이 떼거지로 나온다. 열심히 싸우자. 이


119를 불러줘!


이 레버를 건드리자


상자가 떨어졌다

곳을 통과한 후에는 다시 앉아서 돌아다니자. 앉기 싫은 사람은 장렬히 죽어라. 두 번째 방에는 아무 것도 없는 것 같지만 표지판 뒤에 열쇠가 숨겨져 있다. 표지판을 읽으면 죽음이니 열쇠만 먹고 바로 나오자.


이렇게 다녀야 안전하다

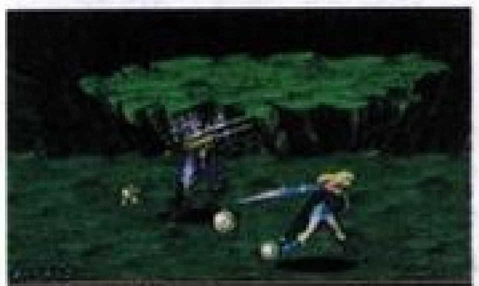

이 열쇠만 얻자

자이드 : 잘 왔다… 우리 주인 데이모스님을 방해하려고 하는 쓰레기들!! 자아 덤벼라. 이 자이드 님이 상대해 주지. BOSS

자이드 : 크워워워~!! !! 그 정도의 힘으로 위대한 데이모스 님에게 거역할 작정이라니… 상관없겠지… 그렇게 죽고 싶다면 와라!! 우리들의 거처 세이블 타워로!! 네놈들, 데이모스 님 앞에서 토막토막 썰어 주지. 그리고 그 죽음을 세계 정복에 바치는 거다~! 와핫하하하하하하~!!

### BOSS 쉐도우 엘프

이번 보스는 쉐도우 엘프 자이드이다. 스켈톤을 계속 불러내고 갖가지 마법을 쓰면서 칼로 공격한다. 패턴은 단순해서 금방 익히지만 문제는 헤이스트를 썼을 때이다. 시간을 오래 끌지 말자. 에너지가 1/4쯤 남으면 도망간다.


정신없다


도망치는 거냐?

자이드는 당신들 앞에서 모습을 감췄다.

## 15. 상점

아이템을 이것저것 사두자. 상점에 들리는 것은 이것으로 마지막이니……

아마 전부 사둔다면 도움이 될 것이다.

상점주인 : 전 몬스터를 쓰러뜨려 줄 용자님이 나타날 거라고 믿고 있어요. 그 사람은 반드시 백마를 타고 나타나 저에게 손을 내밀 거예요. 그리고 두 사람은 키스를 하는 거예요. ··왜 그래요? 어이가 없다는 표정을 짓고? 북쪽산 꼭대기에 검은 탑이 나타난 걸 알고 있나요?

(시간) 끼아!! 지금 몬스터의 울음소리가 ··· 오늘은 이만 가게문을 닫아야지. 모두들 두려워하고 있어요. 탑에서 불길한 기운이 감돈다고··· 저 탑으로 갈 거예요? 지금까지 저곳에서 돌아온 사람은 없어요. 조심하세요.

시장 : 세이블 타워? 그거라면 수개월 전 산 쪽에서 갑자기 나타난 검은 탑이 틀림없어.

당신들은 세이블 타워의 정보를 얻고 란넬즈 요새로 향했다.

란넬즈 요새로 가는 길에 맨티코어가 습격한다. 가볍게 처치하자. 이전에 한번 싸운 적도 있으니 그리 어렵진 않다. 패턴은 전과 동일하다.


대낮에 맨티코어와 싸우는군

## 16. 술집

여기서 어떻게 선택하느냐에 따라 보스는 둘로 나뉜다.

A, B-B, B-B-B는 '비홀더'고 B-A-A를 택하면 '레드 드래곤'과 결전이다.

남자 : 저 검은 탑으로 갈 건가? 산을 돌아가던가 아니면 무시무시한 드래곤의 동굴을 통과하지 않으면 안돼.

선택 이제 별로 시간이 없다!! 당신은 어떻게 할 것인가?

A : 바로 출발해서 산을 돌아간다.

B : 체력을 회복하고 드래곤에게 도전한다.

남자 : 제 정신인가? 저 드래곤에게 지금까지 상처를 입힌 사람은 없어.

선택

A : 그래도 간다.

B : 역시 산을 돌아간다.

남자 : 그것만이 아니야. 녀석이 내뿜는 화염의 브레스는 어떤 용자라도 한 방에 숯덩이지.

선택

A : 뭐라 해도 간다.

B : 어···역시 그만두자 ···

남자 : ···그렇게까지 말한다면 할 수 없지. 행운을 빌지.



당신의 선택에 달려있다

## 17-A. 비홀더

눈앞에는 험한 산길이 있다. 이 길을 따라가면 세이블 타워가 있다.

쭉 가다보면 헬하운드와 엑스놀들이 공격한다. 열심히 싸워보자.

이곳에도 숨겨진 방이 하나 있다. 바위를 왼쪽으로 밀어서 들어가자.

비홀더 : 어서 와라. 너희들 마침 잘 됐군. 내 마법 시험해보지!!

### BOSS 비홀더

이번 보스는 비홀더로 머리 위의 촉수에 달린 눈에서 특수기술이 나간다. 이녀석이 눈을 떴을때는 모든 마법이 무효가 된다. 마법을 쓸 수 있는 때는 비홀더가 기술을 사용하기 위해 눈을 감을 때이다. 상점에서 무기를 샀다면 단검과 해머가 유용하니 잘 써보도록···. 상자가 하나 있는데 꼭 열고 아이템을 얻자.


생긴 게 하나는 끔찍하군


이때가 마법을 사용할 시기다

당신들은 비홀더를 쓰러뜨렸다.

## 17-B. 레드 드래곤

준비에 만전을 기했다. 빨리 드래곤의 동굴을 빠져나가지 않으면 안 된다.

### BOSS 레드 드래곤

이번 보스는 성격이 난폭하고 악한 마음을 가진 레드 드래곤으로 마지막 보스보다 어렵다. 브레스를 뿜기 전에는 말을 하니 즉시 반대쪽으로 달려가자. 다음과 같은 3마디의 말을 한번씩 한다.

레드 드래곤 : 내 집에 침입한 작은 자여. 그 어리석음을 몸으로 깨닫는 게 좋아. 자아, 지금 즐겁게 해주지!!···재가 되는 게 좋아!!!!

레드 드래곤의 불꽃 브레스는 너무나 유명하니 굳이 다른 얘기는 하지 않겠다. 한번만 맞아도 재가 되어버리니 조심하자. 공격법은 브레스, 파이어볼, 손으로 찍기, 바위 떨어뜨리기, 물기이다. 양옆으로 잘 피해다니면서 모든 수단을 동원해 물리친다면 각국에 드래곤 슬레이어로 이름을 날릴 것이다.


이것이 레드 드래곤의 브레스


열심히 뛰어다니자


물렸다

당신들은 격전 끝에 드디어 레드 드래곤을 쓰러뜨렸다.

당신들의 이름은 드래곤 슬레이어로서 온 나라에 알려질 것이다.


레드 드래곤을 물리쳤다

## 18. SABLE TOWER

당신들은 드디어 악의 본거지 세이블 타워에 발을 들여놓았다.

이 탑은 전부 6층으로 각 층마다 소개하도록 하겠다. 1층은 헬하운드가 엄청나게 나오므로 고전할 것이다. 위의 트랩도 조심하자. 2층은 두 개의 문이 있는데 두 번째 문으로 들어가면 세 개의 줄이 있다. 이중에 당겨서 먼지가 떨어지는 것이 진짜고 나머지는 전갈과 불이 떨어지는 함정이다. 3층에도 두 개의 문이 있는데 두 번째 문으로 들어가면 상자가 하나 있다. 절대 부수면 안된다. 부수면 아무것도 나오지 않으니 그냥 열자. 그러면 무기가 파워 업 된다. 4층에는 문이 하나 있는데 이곳에도 아이템이 있으니 먹어두자. 5층에는 쉐도우 엘프 자이드가 기다리고 있다. 패턴은 전과 동일하고 이번에는 완전히 죽여야 한다.

자이드 : 후하하하 … 드디어 왔는가!! 하지만 너희들은 여기서 끝이다!! 후하하하하하…


저 돼지는 먹을 수 없나?


먼지가 떨어지는 것이 진짜다


이 상자는 부수면 안된다


바보가 또 나왔다


이곳이 데이모스의 거처

6층에는 마왕 데이모스가 있는 방이 있다. 들어가서 마지막 결전을 치루자.

데이모스 : 용자여, 여기까지 잘 왔다. 내가 이 탑의 주인이자 세계의 주인, 데이모스다. 기쁘군~ 아무튼 그대들의 최후를 눈앞에서 볼 수 있으니까. 자 나와라 나의 종들이여!!

데이모스가 머드골렘을 소환한다. 그렇게 어렵진 않은데 파워가 쎄니 조심하자.

데이모스에게 통하지 않는 마법이나 무기들은 전부 써버리자.


이 녀석들이 머드골렘


불태웠어! 모두 새하얗게…

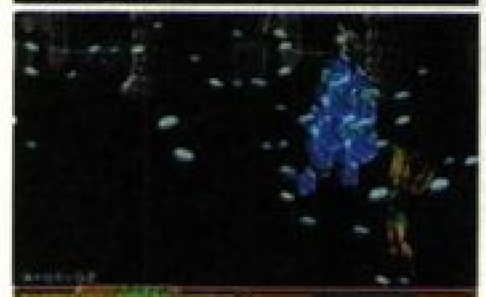
데이모스 : 후후후 … 그렇지 않으면 재미가 없지. 그러면 이 몸이 직접 그대들의 내장을 끄집어내 신선한 피로 이 글래스를 채우도록 하지.

엘프 : 봐요. 저 의자에 달려있는 건 텔레포트 크리스탈이에요!!

### BOSS 데이모스

드디어 악의 마법사인 마왕 데이모스와의 대결이다. 데이모스는 직접 공격과 화살, 마법중에는 아이스 스톰과 스틱 투 스네이크만 먹힌다. 공격패턴은 지팡이로 직접 때리다가 메테오를 한번씩 쏘는데 이것은 보고 피하면 된다. 라이트닝 볼트를 쓰기도 하고 지진을 일으키고 굴을 소환한다. 분신술을 사용하기도 한다. 텔레포트로 여기저기 이동하면서 공격하는데 위치를 잘 노려서 때리자. 쉽게 깨는 방법은 도망 다니면서 대쉬공격을 하거나 전사나 드워프의 경우는 특수기도 잘 먹힌다. 아무튼 열심히 싸워 보시길……


이것이 메테오다


뼈속까지 얼려주마!


특수기는 잘 맞는다

데이모스 : 바보 같은 … 나는 최강일텐데 … 어째서 … 어째서 … 인간 따위에게 쓰러지는 거지이이이 …

클레릭 : 안돼!! 탑이 무너진다!!

파이터 : 좋아 크리스탈을 사용해 텔레포트다!!

## Ending



# DISK2 -Shadow over Mystara-

## 조작방법

### 기본조작

방향키 : 이동
A버튼 : 공격
B버튼 : 점프
C버튼 : 아이템이나 마법사용
X버튼 : 아이템이나 마법선택



### 특수조작

| 특수 행동 | 조 작 | 파이터 | 엘프 | 클레릭 | 시프 | 매직유저 | 드워프 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 대 쉬 | →→ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 몸통박치기 | 대쉬중 부딪힌다 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 대쉬공격 | →→ +A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 회 피 | B, B | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 슬라이딩 | ↓↘→ +B | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 앉 기 | ↓ +B | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 일 격 | → +A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 방 어 | A +← | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ |
| 찍 기 | 점프 중 ↓ +A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 특 수 기 | 공격 중 A를 길게 누름 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 다운공격 | 쓰러진 상대 위쪽에서 ↓+A | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 위기회피기 | A+B(HP소모) | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| 대쉬필살기 | ↓↘→ +A | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| 대공필살기 | ↓↑ +A | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| 가드 캔슬 | 방어직후 → +A | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ |

## 캐릭터 소개




### 전사(Fighter)

공격력, 방어력, 내구력 모두 뛰어난 강한 캐릭터이다. 공수 양면의 밸런스가 잘 잡혀있다. 모든 무기를 다룰 수 있고 리치도 길다. 마법은 쓰지 못하지만 그것이 충분히 커버가 되는 캐릭터이다. 쇼트소드를 사용하면 이도류도 할 수 있다. 전설의 검을 먹고 연속기를 사용하면 그 위력에 아마도 놀랄 것이다.
대쉬필살기→대쉬필살기→대공필살기의 연속기를 잘 활용하자.

LEVEL(초기레벨) : 12
AGE(나이) : 24
HIT POINTS : 47
STRENGTH(힘) : 12
DEXTERITY(민첩성) : 10
INTELLIGENCE(지능) : 9
CONSTITUTION(체질) : 11
WISDOM(현명함) : 10
CHARISMA(지도력) : 14
여러 가지 무기를 사용하는 전투의 익스퍼트

### 엘프(Elf)

마법과 검술의 두 가지를 다 하는 마법검사. 그래서 레벨업도 10이 한계이다. 하지만 저 두가지를 다 사용한다는 것은 상당히 매력적인 요소이다. 거기다가 활을 무한으로 쏠 수 있다. (은화살이나 불화살도 점프에서 쏘면 무한으로 쏠 수 있다) 찍기도 상당히 좋으니 잘 활용해 보자. 일명 스카이 콩콩!

LEVEL(초기레벨) : 8
AGE(나이) : 101
HIT POINTS : 19
STRENGTH(힘) : 7
DEXTERITY(민첩성) : 15
INTELLIGENCE(지능) : 15
CONSTITUTION(체질) : 8
WISDOM(현명함) : 13
CHARISMA(지도력) : 14
공격마법과 검술에 뛰어난 아름다운 숲의 수호자







### 승려(Cleric)

마법과 직접 공격의 밸런스가 잘 잡힌 캐릭터이다. 턴 언데드는 위기 회피기(A+B)가 됐다. 같은 레벨의 마법들이 어떤 것이 있는지를 잘 숙지해서 적절히 조합하도록 하자. 승려라는 신분이기 때문에 날이 있는 무기는 사용하지 못하지만 후반부에 모닝스타를 얻으면 전사계와 필적하는 전투력을 보여준다. 대쉬 필살기와 대공 필살기를 잘 섞어서 사용해보자.

LEVEL(초기레벨) : 12
AGE(나이) : 31
HIT POINTS : 35
STRENGTH(힘) : 9
DEXTERITY(민첩성) : 6
INTELLIGENCE(지능) : 15
CONSTITUTION(체질) : 10
WISDOM(현명함) : 12
CHARISMA(지도력) : 17
신의 가호와 탁월한 전투 센스를 갖춘 성직자

## 드워프(Dwarf)

접근전에서 최강의 위력을 보여주는 드워프. 다른 캐릭터에는 없는 기술들이 있는데 백열베기(A버튼 연타)와 점프 연속 찍기(B를 누르고 ↓B를 누른다)이다. 드워프의 멋은 도끼를 사용하는 것이기 때문에 계속 사용하고 싶은 사람은 써도 좋지만 드워프가 전설의 검을 장비한 상태에서 대공 필살기를 쓰면 그 위력은 입이 다물어지지 않을 정도이다. 그리고 상자를 열면(부수지 말고) 아이템이 나오고 빈 상자가 남아있는데 이 상자를 무기로 부수면 돈이 나온다. 꼭 알아두자(드워프는 욕심 많은 종족)! 키가 작아서 보우놀이 쏘는 화살은 맞지 않는다.




LEVEL(초기레벨) : 10
AGE(나이) : 60
HIT POINTS : 50
STRENGTH(힘) : 11
DEXTERITY(민첩성) : 9

INTELLIGENCE(지능) : 8
CONSTITUTION(체질) : 12
WISDOM(현명함) : 10
CHARISMA(지도력) : 10
작은 체구에 파괴력을 감춘 불굴의 전사




## 도둑(Thief)

SOM에서 새로이 추가된 직업으로 방패가 없기 때문에 방어는 할 수 없지만 무한 슬링(짱돌 던지기)과 좋은 검만 가지고 있다면 충분히 강하다. 백스텝을 잘 활용하자(적의 뒤에서 →↘↓+A). 무적 회피기와 이단 점프(이것을 활용하면 5단 점프까지 가능)도 있다는 사실을 알아두자. 도적이 재미있는 또 하나의 이유는 바로 강탈! 적 몬스터에게 대쉬해서 부딪히면 소지하고 있던 아이템을 빼앗을 수 있다. 잘 활용해 보자. 몬스터들이 어떤 아이템을 주는지 정리를 해봤다.

LEVEL(초기레벨) : 14
AGE(나이) : 24
HIT POINTS : 31
STRENGTH(힘) : 9
DEXTERITY(민첩성) : 16

INTELLIGENCE(지능) : 12
CONSTITUTION(체질) : 9
WISDOM(현명함) : 8
CHARISMA(지도력) : 8
탐색능력이 뛰어난 가벼운 몸의 던전 공략 프로

| 몬스터 | 얻는 아이템 |
|---|---|
| 고블린 | 보석종류 |
| 코볼드 | 단검, 은단검 |
| 엑스놀 | 오일 |
| 보우놀 | 활, 은활 |
| 아울베어 | 아울베어의 알 |
| Troglodyte | 오브, 안클렛 |
| 쉐도우 엘프 | 써클렛 |

| | |
|---|---|
| 첫번째 텔아린 | 노멀소드 LV1, 바스타드 소드 |
| 두번째 텔아린 | 노멀소드 LV3, 바스타드 소드 |
| 텔엘론 | 홀리네스 링, 투핸티드 소드 |
| 맨티코어 | 에그 오브 원더 |
| 스콜피언 맨 | 스펠터닝 반지 |
| 헬 하운드 | 큰오일, 플레임 실드 |
| 오우거 | 스펠터닝 반지, 티아라 |
| 오우거 마스터 형 | 헬멧, 건틀렛 |

| | |
|---|---|
| 키메라 | 스테프 오브 스네이크, 스톰 블레이드 |
| 가고일 | 오브, 이어링 |
| 굴 | 오브 |
| 디스플레이서 비스트 | 헤이스트 물약, D.비스트의 가죽 |
| 다크워리어1 | 팔찌 |
| 다크워리어2 | 모닝스타, 브레스 물약 |

## 마법사(Magicuser)

역시 SOM에 새로이 추가된 직업 중에 하나로 강력한 공격마법이 주무기이다. D&D를 처음 하는 사람이라면 좀 쓰기가 힘들 것이다. 방패는 없고 힘이 약해서 상자를 들거나 동상을 밀거나 하는 일은 못한다. 마법사에게도 무적의 회피기가 있으니 잘 활용하자. 이 회피기를 잘 활용하면 졸개들과는 안 싸우고 엔딩을 볼 수 있다. SOM에서 돈은 곧 경험치이기 때문에 가급적 많이 먹어두자. 레벨업을 통한 강력한 주문을 구사하고 싶다면……. 마법사가 좋은 이유 중에 하나로 독침공격이 있다. 다른 캐릭터의 일격이 독침 공격인데 가끔 크리티컬이 나오니 보스전에서도 잘 활용해보자.




LEVEL(초기레벨) : 11
AGE(나이) : 26
HIT POINTS : 15
STRENGTH(힘) : 5
DEXTERITY(민첩성) : 12

INTELLIGENCE(지능) : 17
CONSTITUTION(체질) : 7
WISDOM(현명함) : 14
CHARISMA(지도력) : 14
삼라만상의 이치를 사용하는 강대한 마법의 사도

## 마법 리스트

SOM에서는 마법 시스템이 TOD와는 다르게 변했다.

성직자와 마법사의 마법 스크롤의 구별이 없어졌다. 단지 스크롤에는 레벨이 몇인지만 쓰여있을 뿐이다. 마법의 개수가 쓰는 마법 레벨의 개수로 결정된다. 그러므로 같은 레벨에는 어떠한 주문이 있는지를 알아두어야 한다.

캐릭터마다 고유의 마법이 정해져 있다. SOM에서는 캐릭터도 1P와 2P가 조금 다른데 매직유저나 클래

릭의 경우에는 고유의 마법이 다르다.

## 매직유저, 엘프용 마법 리스트

### · LEVEL 1

–매직 미사일(M · ミサイル)

마법으로 만든 화살을 적에게 쏘는 것으로 유도성이 있다. 엘프는 최대 한번에 3개를 발사하고 매직유저는 5개를 발사한다.

### · LEVEL 2

–인비지빌리티(インビジビリテイ)

자신이나 동료의 모습을 사라지게 하는 마법으로 공격을 하기 전까지는 적에게 보이지 않는다. 엘프의 전용 주문이다.

### · LEVEL 3

–파이어 볼(F · ボール)

화염구를 적에게 던져 목표에 명중하면 크게 불타면서 확산되는 효과가 있는 마법이다. 효과가 TOD와 달라졌다. 고블린을 없앨 때 아주 유용한 마법이다.

–라이트닝 볼트(L · ボルト)

손가락 끝에서 벼락을 발사하는 마법으로 일직선상에 놓인 적에게 피해를 준다. SOM에서는 방향을 조정할 수 있다는게 굉장히 좋아졌다. 쓰러지면 바로 라이트닝을 날리자.

–헤이스트(ヘースト)

아군 전체의 움직임을 2배로 빠르게 해주는 주문으로 엘프의 전용 마법이다. 잘쓰면 좋은 주문이지만 잘못 쓰면 오히려 두 배로 피해를 입게된다.

### · LEVEL 4

–폴리모프 아더(P · アザーズ)

적의 모양을 바꾸는 마법으로 사악한 몬스터를 무해한 생물로 만들어 버린다. 보스에게는 안 통한다. 엘프 전용의 주문으로 같은 레벨에 아이스 스톰이 있기 때문에 거의 사용하지 않게 된다.

–아이스 스톰(I · ストーム)

전작 최강의 공격마법으로 SOM에서도 여전히 강하다. 화면상의 모든 적들을 얼리면서 많은 피해를 준다. 불의 속성을 가진 몬스터라면 훨씬 큰 효과를 보여준다.

–월 오브 파이어(W · ファイヤー)

불꽃의 벽을 만들어 주변의 적을 태워버리는 마법이다. 레버를 1회전하면 불꽃이 사용한 마법사의 주위를 한바퀴 돌고 앞으로 나간다. 같은 레벨에 아이스 스톰이 있기 때문에 그다지 많이 사용하지는 않는다. 마법사 전용 주문이다.

### · LEVEL 5

–컨쥬어 엘레멘탈(C · エレメンタル)

정령을 소환해 공격하는 마법이다. 1P 마법사와 엘프가 사용하는 주문인데 1P마법사는 이프리트와 리바이어선을 소환하고 엘프는 고렘과 실프를 소환한다. 어떤 정령을 소환할지는 화면에서 왼쪽을 보고 있느냐 아니면 오른쪽을 보고 있느냐에 따라서 달라진다.

–클라우드 킬(クラウド キル)

숨을 쉬는 생명체라면 무조건 즉사시키는 전체 공격 마법이다. 언데드는 숨을 쉬지 않기 때문에 이 마법은 통하지 않는다. 보스에게는 많은 피해를 입힌다. 2P 마법사 전용 주문으로 전작에서는 엘프도 사용했었다.

### · LEVEL 6

프로젝트 이미지(P · イメージ)

자신의 환영을 만들어 잠시동안 무적으로 만드는 주문으로 상당히 많이 쓰인다. 엘프는 이 레벨의 주문부터 사용하지 못한다.

플레시 투 스톤(F · ストーン)

바라보는 방향쪽에 빔을 발사해 적을 돌로 만들어 버리는 일격필살 주문이다. 하지만 이 마법으로 적을 죽이면 아이템을 남기지 않으니 그 점을 알아두자.

### · LEVEL 7

–리버스 그라피티(R · グラビディ)

지정된 공간에 마법으로 중력을 거꾸로 걸어 위로 들어올렸다 주문을 풀어 지상으로 떨어뜨리는 마법이다. 효과범위는 넓지 않지만 상당히 강력한 마법이니 유용하게 활용하자.

### · LEVEL 8

SOM에서는 8레벨의 주문이 없다. 원작에는 몇 개의 주문이 있었지만.

### · LEVEL 9

–메테오 스웜(M · スウォーム)

유성을 떨어뜨려 큰 피해를 주는 전체공격 주문이다. 상당히 강력하지만 랜덤이라 어떤 적이 얼마나 피해를 입을지는 미지수이다. 1P 마법사 최강의 주문이다.

–파워 워드 킬(P · ワード キル)

2P 마법사 최강의 주문으로 웬만한 적들은 한방에 다 죽고 보스에게는 큰 피해를 준다.

### · SOM의 오리지날 마법

–파이널 스트라이크

(ファイナルストライク)

마법사 최강의 주문으로 원작에는 없는 오리지날 주문이다. 사용 조건이 있는데 파티의 경험치가 200만을 넘어야 하고 마법사가 스테프 오브 위저드리를 들고 있어야 한다. 조건이 되면 스테프 오브 위저드리가 빤짝거린다. 발동 방법은 파티 전원이 A,B,X를 누르고 있으면 발동한다. 5대 정령이 한번에 소환되는 마법으로 그 위력은 정말 최강이 아닐 수 없다. 하지만 한번 사용하면 스테프 오브 위저드리는 부서지고 파티의 에너지는 바닥이 된다. 결정적인 순간에만 사용하자!

## 클레릭 마법 리스트

### · LEVEL 1

원작에는 주문이 있지만 SOM에는 없다.

### · LEVEL 2

–브레스(ブレス)

파티 전원의 공격력과 방어력을 1.25배 올려주는 마법이다. 적절하게 사용하자.

–홀드 퍼슨(H · パーソン)

인간형의 생명체를 마법의 밧줄로 묶어버린다. 한번에 3명까지 묶을 수 있다. 언데드는 이 마법이 통하지 않는다.

### · LEVEL 3

–컨티뉴얼 라이트(C · ライト)

순간적으로 강렬한 빛을 만들어서 성직자 쪽을 바라보는 모든 적들을 기절하게 만드는 마법이다. 상당히 유용하므로 자주 써보도록. 하지만 SOM에 와서는 사용 빈도가 줄어들었다.

–스트라이킹(ストライキング)

자신이나 동료 한 명의 무기 파워를 1.5배로 만들어주는 마법이다. 브레스와 섞어서 사용하면 효과가 아주 좋다.

### · LEVEL 4

–큐어 시리어스 운즈

(C · シリアス ワンズ)

자신이나 동료의 상처를 치료해주는 회복 마법으로 클레릭의 필요성을 절실하게 느껴지게 해준다.

–스틱 투 스네이크(S · スネーク)

나뭇가지를 뱀으로 만들어 적을 공격하는 클레릭의 공격 마법이다. TOD에 비해 강화되긴 했지만 같은 레벨에 큐어 시리어스 운즈가 있어서 잘 사용하지 않는다.

### · LEVEL 5

–인섹트 프라그(I · プラーグ)

곤충들을 소환해서 벌레들이 일정한 궤도를 그리며 지나가 그 안에 있는 적들에게 피해를 입히는 주문이다. 2P 클레릭의 전용 주문으로 같은 레벨에 큐어 크리티컬 운즈가 있는데 쓸 필요가 있을까? 그 썰렁함을 맘껏 느껴보고 싶다면 써보자.

–큐어 크리티컬 운즈(C · C ワンズ)

큐어 시리어스 운즈의 강화판으로 상당히 많이 회복해준다. 자신에게나 동료에게 모두 걸 수 있다.

### · LEVEL 6

원작에는 몇가지 있지만 SOM에는 없다.

· LEVEL 7

-홀리 워드(H · ワ-ド)

화면상의 모든 적들의 머리위에 섬광이 내려와 큰 대미지를 주는 마법이다. 1P 성직자 전용 주문인데 화면 연출이 멋지다.

-어스퀘이크(E · クエイク)

지진을 일으켜 지상에 있는 적들에게 큰 피해를 주는 주문이다. 하지만 공중에 있는 적은 공격하지 못한다는 큰 단점이 있다. 2P 성직자 전용 마법이다.

# 아이템 리스트

SOD에는 수많은 아이템이 나온다. 전작과는 비교가 안되는 양과 질에 놀라지 않을 수 없다. 크게 3가지로 나눴으니 필요한 용도에 맞게 잘 사용하자.

## 1. 무기

· 노말 소드(ノーマル ソード)

파이터와 시프의 초기 장비품으로 레벨 1 - 4까지 있다. 나중엔 필요가 없어서 버리고 싶지만 기본 장비라 그렇게도 안된다. STAGE2의 비밀방에서 아래쪽의 나무상자를 엘프가 열거나 시프로 텔아린한테 훔쳐도 나온다.

· 쇼트 소드(ショート ソード)

엘프의 초기 장비품으로 레벨 1 - 4까지 있다. 파이터가 사용하면 이도류가 된다. 버리고 싶어도 못버리는 비운의 기본장비. 오울베어를 죽이면 가끔 나온다.

· 플레임 블레이드(炎のつるぎ)

불의 효과가 나는 검으로 위력도 약하고 연타도 안된다. 프로스트 사라만다와 대적시에는 속성이 위력이 엄청나다는 것을 보여주기도 한다. 비홀더 스테이지와 프로스트 사라만다 스테이지에서 입수된다.

· 아이스 블레이드(氷のつるぎ)

마법검중에 가장 좋은 검으로 적을 때리면 얼기 때문에 추가타를 얼마든지 넣을 수 있다. 플레임 사라만다와 대적시에는 엄청난 위력의 속성공격을 발휘한다. 플레임 사라만다 스테이지에서 입수된다.

· 스톰 블레이드(雷のつるぎ)

번개의 속성을 가진 마법검으로 역시 맞는적은 모두 넘어지기 때문에 연타가 안된다. 속성으로 공격할 적도 없으니 3대 마법검 중 가장 쓸모없다. 에저홀덴에게 효과가 있다. 비홀더 스테이지와 라파엘의 동굴 B70F에서 입수되고 시프로 키메라를 털면 가끔 나온다.

· 저주받은 검1(呪いのつるぎ1)

라파엘의 동굴 B30F에서 얻는 검으로 휘두르면 대미지를 입지만 50회 정도 휘두르면 전설의 검으로 다시 태어난다.

· 저주받은 검2((呪いのつるぎ2)

비홀더 스테이지에서 입수되는 검으로 성직자가 8번을 집으면 저주가 풀리면서 홀리 어벤저라는 멋진 검으로 다시 태어난다.

· 전설의 검(ソード オブ レジェンド)

말이 필요없는 최강의 검으로 그 파괴력은 절대적이다. 어떤 몬스터이든 몇 번 휘두르지 않아도 다 죽는다.

· 홀리 어벤저

(ホーリー アベンジャー)

대 언데드 몬스터용 검으로 한 대씩만 맞아도 다 죽는다. 언데드 보스인 리치에게 사용하면 절대적인 파괴력을 보여준다.

· 드래곤 슬레이어

(ドラゴン スレイヤー)

레드 드래곤과 싸우다 얻는 뿔을 상점에 가져가면 드래곤 슬레이어라는 검으로 가공해준다. 대 드래곤용 검으로 용과 싸울때는 상당한 위력을 보여준다.

· 바스타드 소드(バスタード ソード)

길이가 보통의 검보다 길고 두꺼워서 파워와 길이가 앞선다. 놈의 상점에서 구입이 가능하고 여기저기서 얻을 수 있다. 그럭저럭 쓸만하다.

· 투 핸디드 소드

(トゥハンデッド ソード)

검중에 가장 길고 큰 검으로 파이터만이 장비되는 무기이다. 너무커서 양손으로 잡기 때문에 방패를 사용하지 못한다는 커다란 단점이 있다. 앉아서 휘두르기도 안된다. 휘두르는 시간도 느리고 쓰기가 상당히 힘들지만 위력만은 대단하다. 놈의 상점에서 구입할 수 있고 부유성에서 입수 가능하다.

· 핸드 엑스(ハンド アックス)

드워프의 초기 장비품으로 레벨 1 - 4까지 있다. STAGE2의 아래쪽 나무상자를 파이터가 열면 나온다.

· 배틀 엑스(バトル アックス)

투 핸디드 소드와 비슷한 무기로 양손으로 잡기 때문에 방패를 사용하지 못한다. 역시 앉아서 휘두르기도 안된다. 파이터와 드워프가 장비할 수 있다. 부유성에서 입수 가능하다.

· 메이스(メイス)

클레릭의 초기 장비품으로 레벨 1 - 4까지 있다. 이걸로 맞은 적들이 가끔 기절한다.

· 워 해머(ウォーハンマー)

이것으로 맞은 적은 높은 확률로 기절한다. 위력도 상당하고 리치도 좋지만 한 대씩 칠때마다 딜레이가 생기기 때문에 다수의 적을 상대하기에는 적합하지 않다. 놈의 상점에서 구입 할 수 있고 부유성에서 입수 가능하다.

· 스테프 오브 스네이크

(スネーク スタッフ)

클레릭용 지팡이로 이것으로 맞은 적에게는 뱀이 달라붙어 공격한다. 메이스보다 약간 위력이 쎄고 드래곤의 뿔을 클레릭이 상점으로 가져가면 이것으로 가공해준다. 시프로 키메라를 털어도 나온다.

· 모닝스타(モーニング スター)

클레릭 최강의 무기로 클레릭만의 특수 공격을 할 수 있다. 리치나 파워가 엄청나다. 놈의 상점에서 구입할 수 있고 부유성에서 입수 가능하다.

· 스테프 오브 스트라이킹

(ストライキングのつえ)

마법사의 초기 장비품으로 검, 도끼 ,메이스의 레벨2에 해당하기 때문에 공격력이 꽤 높다.

· 스테프 오브 매지컬 파워

(マジカルパワーのつえ)

마력을 1.25배 증가시켜주는 지팡이로 마법사로 드래곤의 뿔을 가공하거나 부유성에서 입수 가능하다.

· 스테프 오브 엘레멘트

(せいわいのつえ)

정령 마법공격력이 상승하는 지팡이로 1P 마법사 이외에는 필요가 없다. 라파엘의 동굴 B70F에서 입수된다.

· 스테프 오브 위저드리

(ウィザドリーのつえ))

마력을 2배로 증가시켜주는 지팡이로 마법사 최강의 무기이다. 이것이 있어야 궁극마법 파이널 스트라이크를 쓸 수 있다. 그밖의 다른 공격 마법들의 위력도 배로 올라가니 꼭 얻자. 부유성에서 입수 가능하다.

· 완드 오브 파이어 볼(炎のワンド)

공격과 동시에 불구슬을 쏘는 지팡이로 위력도 약하고 20번을 사용하면 없어진다.

· 완드 오브 콜드(氷のワンド)

공격과 동시에 땅을 타고 얼음이

나가는 지팡이. 20번 사용하면 없어진다.

· 완드 오브 라이트닝 볼트
(雷のワンド)
공격과 동시에 번개가 나간다. 20회 쓰면 없어지고 에저홀덴에게 효과가 있다.

· 완드 오브 패러라이즈
(マヒのワンド)
이 지팡이로 때리면 적이 마비된다. 보스에게는 통하지 않고 20회 사용하면 없어진다.

## 2. 아이템류

· 회복 마법 반지
(C・シリアス ワンズ)
클레릭의 큐어 시리어스 운즈와 같은 효과를 낸다. 가장 중요한 반지로 놈의 마을에서 판다.

· 라이트닝 볼트 반지(L・ボルト)
공격 마법인 라이트닝 볼트와 같은 효과를 낸다. 공격용 마법반지 중에서는 가장 쓸모가 있다. 놈의 마을에서 판다.

· 파이어 볼 반지(F・ボール)
공격 마법인 파이어 볼과 같은 효과를 내지만 나가는 거리도 짧고 위력도 약하다.

· 매직 미사일 반지(M・ミサイル)
공격 마법인 매직 미사일과 같은 효과를 낸다. 한발씩 나간다.

· 컨티뉴얼 라이트 반지
(C・ライト)
클레릭의 컨티뉴얼 라이트와 같은 효과를 낸다.

· 폴리모프 아더즈 반지(P・アザーズ)
폴리모프 아더즈와 같은 효과를 낸다.

· 불 내성 반지
(レジスト ファイヤー)
장비되는 아이템으로 이것을 끼고 있으면 불에 의한 대미지를 전혀 받지 않는다. 단 드래곤의 브레스에는 통하지 않는다.

· 인비지빌리티 반지
(インビジビンテイ)
인비지빌리티와 같은 효과를 낸다.

· 프로텍션 반지(プロテクション)
장비되는 아이템으로 방어력을 1 올려준다.

· 스펠터닝 반지(スペルターニング)
장비되는 아이템으로 일정 회수의 적의 공격마법을 무효화 시킨다.

· 홀리네스 반지(ホーリネス)
장비되는 아이템으로 턴 언데드를 100% 성공시킨다.

· 이프리트의 병
(イフリト ボトル)
이것을 쓰면 이프리트가 소환되서 공격한다.

· 디지니의 팔찌(ジン・サモニング)
바람의 진 디지니를 소환해 공격한다.

· 열쇠(カギ)
잠긴 상자를 열 때 쓰인다. 꼭 필요한 곳이 있으니 낭비하지 말자.

· 단검(ダガー)
나가는 속도가 빠르지만 위력이 약하다.

· 은 단검(シルバー ダガー)
단검보다 약간 위력이 세다. 언데드계열 보스나 가고일에게 통한다.

· 화살(アロー)
나가는 속도는 그럭저럭 이지만 위력은 약함

· 은 화살(シルバー アロー)
화살보다 약간 세다. 역시 언데드계열 보스나 가고일에게 통한다.

· 큰 오일(大オイル)
최강의 다운공격용 아이템으로 9개를 한번에 던지면 그 위력이 엄청나다. 넘어지는 모든 보스에게 활용하자

· 불화살(ファイヤー アロー)
화살과 오일을 합친 효과를 보여준다.

· 해머(ハンマー)
날아다니는 적에게 효과적이고 이것에 맞으면 기절확률이 높다.

· 오일(オイル)
다운공격용 아이템으로 위력은 보통이다.

· 신비의 알(ワンダー エッグ)
아울베어 한 마리를 소환해 싸우게 한다.

· 아울베어의 알
(オウルベアのたまご)
시프가 아울베어를 털면 나오는 것으로 상점으로 가져가면 신비의 알로 바꿔준다.

· 드래곤의 뿔(ドラゴンのつの)
레드 드래곤을 때리다보면 나오는 것으로 전사계열이 들고 가면 '드래곤 슬레이어', 클레릭이 들고 가면 '스태프 오브 스네이크', 매직유저가 들고 가면 '스태프 오브 매지컬 파워'로 각각 가공해준다.

· 맨티코어의 가죽
(マンテイコアの皮)
맨티코어를 패면 나오는 아이템.

· 디스플레이서 비스트의 가죽
(D・ブレッサービーストの皮)
디스플레이서 비스트를 때리면 나오는 아이템으로 상점에 가져가면 '디스플레이서 크록' 이라는 장비용 옷으로 가공해준다. 시프로 훔치고 패면 두 개를 얻을 수 있다.

· 헤이스트 물약(スピード アップ)
헤이스트의 효과를 내주는 물약이다.

· 디스플레이서 비스트의 눈
(D・ブレッサービーストのめ)
디스플레이서 비스트를 패면 간혹 나오는 아이템으로 이것을 시프가 장비하면 숨겨진 길이 보인다고 한다.

· 디스플레이서 크록
(D・ブレッサー クローク)
이것을 장비하면 환영을 만들어 날아오는 무기에 대한 피해를 전혀 입지 않는다.

· 비홀더의 눈(ビホルダーの眼)
비홀더를 패면 나오는 아이템으로 이것을 상점에 가져가면 레비테이션 부츠로 가공해준다.

· 드래곤의 비늘(ドラゴンのうろこ)
블랙 드래곤을 패다보면 나오는 아이템으로 상점에 가져가면 드래곤의 방패로 가공해준다.

· 브레스 물약(パワー アップ)
브레스의 효과를 내주는 물약이다.

· 붉은색 물약(ディミューサン)
놈의 마을에서 파는 물약으로 이것을 먹으면 작아지게 된다. 놈의 마을에 들어가기 위해서는 반드시 얻자.

· 힐링 포션(ヒーリング)
HP를 조금 회복시켜 준다.

· 슈퍼 힐링 포션(S・ヒーリング)
HP를 많이 회복시켜 준다. 후반부에는 상점에서도 판다.

· 로드 오브 파이어(ファイヤー)
장비되는 아이템으로 마법이나 무기의 화염 계열 공격력을 올려준다.
대오일로 다운 공격시 장비하고 있으면 위력이 더 좋아진다.

· 로드 오브 콜드(コールド)
장비되는 아이템으로 마법이나 무기의 얼음 계열 공격력을 올려준다.

· 로드 오브 라이트닝(L・ボルト)
장비되는 아이템으로 전격 계열의 공격력을 올려준다.

· 신발(スピード)
장비용 아이템으로 움직임을 빠르게 해준다.

· 레비테이션 부츠(レビテーシン)
비홀더의 눈으로 가공한 신발로 장비하고 백점프를 하면(점프버튼 연타) 공중에 뜨게 할 수 있다. 하지만 얻은 스테이지를 클리어하면 효과가 사라진다.

· 시프용 신발
(トラベリング&リービング)
시프의 기본 장비품이다.

· 건틀렛
(ガントレット オブ パワー)
오우거와 같은 팔힘을 내도록 해준다는 장비 아이템

· 메달(メダル)
상점에서 공짜로 물건 한 개를 구입할 수 있다.

· 목걸이(ネックレス)
장비 아이템으로 마법 방어력이 상승한다.

· 오브(オーブ)
장비 아이템으로 마비나 석화가 걸리지 않는다.

· 팔찌(ブレスレット)
장비 아이템으로 무기 공격력이 상승한다.

· 브로치(ブローチ)
장비 아이템으로 운이 증가한다. 적을 죽이면 좋은 아이템이 나올 확률이 높아지는 등의 용도에 쓰인다.

· 귀걸이(イヤリング)
마력을 올려준다.

· 안클렛(アンクレット)
장비되는 아이템으로 캐릭터별 특수기의 공격력을 올려준다.

## 3. 방어구

· 방패(ノーマル シールド)
처음부터 가지고 있는 방패로 물리적인 공격을 방어할 수 있다.

· 플레임 방패(フレイム シールド)
불공격을 방어할 수 있다. 단, 마법에 의한 공격이나 드래곤의 브레스 등은 불가능하고 방어를 오래 하면 가드가 풀리는 일도 생긴다. 헬하운드를 시프로 터는 것이 가장 쉽게 얻는 방법이다. 가장 용도가 많은 방패이다.

· 아이스 방패(アイス シールド)
얼음공격을 방어할 수 있다. 프로스트 사라만다 스테이지에서 나오는데 이 게임에서는 얼음 공격을 하는 캐릭터는 프로스트 사라만다 밖에 없으니 거의 쓸모가 없다. 리치를 죽여도 간혹 나온다.

· 홀리 방패(ホーリー シールド)
다크워리어2의 공격을 방어할 수 있다. 부유성에서 얼음으로 둘러싸인 상자안에 들어있다.

· 드래곤 방패(ドラゴン シールド)
블랙 드래곤의 비늘로 가공한 방패로 드래곤 브레스에 대해서 내성이 생긴다. 별로 쓸 일이 없다.

· 헬멧(ヘルメット)
파이터용 머리 방어구이다.

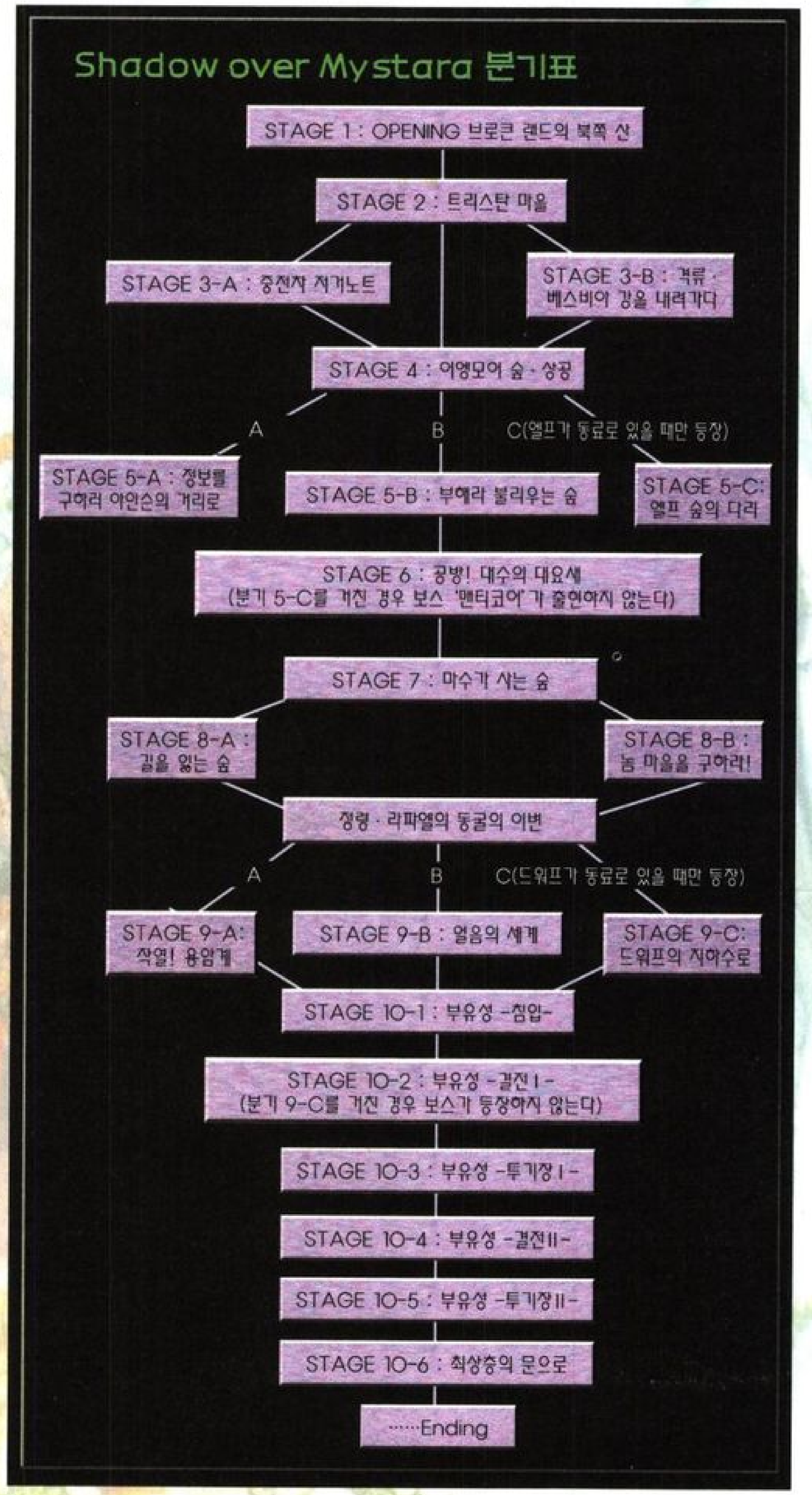
· 마법사 모자(マジカル ルット)
매직유저용 머리 방어구이다.

· 왕관(ティアラ)
마법 방어력과 공격력을 올려주는 방어구로 엘프로 부유성에서 얻을 수 있다.

· 후드(フード)
시프용 머리 방어구이다.

· 써클렛(サークレット)
엘프용 머리 방어구이다.

· 성직자의 모자(しさいのぼうし)
클레릭용 머리 방어구이다.




SEGA SATURN

# 스토리 공략

**프롤로그**

세이블 타워의 싸움으로부터 2년 뒤…
불사의 마왕 데이모스를 쓰러뜨리고 달로킨 공화국에 평화를 가져다준 일행은, 새로운 모험과 동료와의 만남을 위해 그 땅을 뒤로 했다.
그들은 지금 브로큰 랜드 산지를 통해 그랜트리 공국으로 향하고 있다.
D&D 쉐도우 오버 미스타라의 이야기는 여기서부터 시작된다.

**TIP 전작과 달라진 점을 알아보자!**

전작인 TOD의 경우에는 물건을 먹으려면 일일이 집어야 했다. 하지만 SOM에서는 슬라이딩으로 아이템이나 돈을 집을 수 있다. 이것을 명심하자!
레벨업이 굉장히 중요해 졌다. 돈은 곧 경험치(XP)이기 때문에 반드시 먹어두자. 단 레벨업이 10에서 끝나는 엘프의 경우에는 동료에게 양보하도록 하자. 그리고 마법사는 레벨업을 많이 필요로 하므로 어느 정도 레벨업이 됐다고 생각되면 마법사에게 양보를 하자.
이번에는 상점에서 물건을 구입하는 것뿐만 아니라 팔 수도 있다. 파는 방법은 상점에 들어갔을 때 각자 아이템 칸 옆에 휴지통이 있는데 이곳으로 물건을 집어다 넣으면 팔아진다.
전작에서도 서로 돈은 나누어 줄 수 있었지만 이번에도 당연히 된다. 방법은 상점에 갔을 때 C버튼을 눌러서 주면 된다.

## STAGE 1 : OPENING

### ● 브로큰 랜드의 북쪽 산

???: 꺄아아~살려줘!!

모험의 시작이다. 상자를 열고 아이템을 먹은 후 고블린들을 처리하자. 고블린들이 보물과 사람들을 수레로 납치해 가는 것을 막는 것이다. 사람들을 구하자.

**여자 : 도와줘서 고마워요. 괜찮다면 당신의 이름만이라도 가르쳐주시지 않겠습니까?**

이름을 정하자. 어떻게 쓰느냐에 따라 초기 장비품이 달라진다.

**여자 : XXX(직업) XXX(이름)씨군요. 당신의 이름은 평생 잊지 않겠습니다.**

도와준 사람들로부터 이야기를 들은 당신은 트리스탄 마을의 위기를 깨닫고 서둘러 갔다.

## STAGE 2 : 트리스탄 마을

마을사람들이 마을 밖으로 도망치고 있다. 마을의 몬스터들을 물리치자. 이곳에서는 고블린들이 떼거지로 나오고 엑스놀도 나온다. 모두 처리한 후 숨겨진 방으로 들어가자. 밖으로 나오면 오울베어와 엑스놀, 고블린들이 습격할 것이다. 모두 가볍게 요리하자. 전부 없애면 보스가 나올 것이다.



이곳이 숨겨진 문이다



이도류를 쓰는 전사

**고블린 : 이놈들에게 덤비다니 제법 실력이 있군 녀석들, 간다!**
**영차영차!**
**가라~ 가라!**

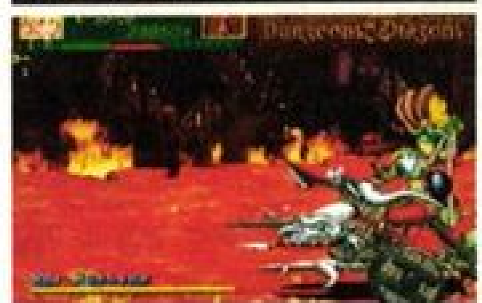
**고블린 : 힛힛힛, 네 목숨도 여기까지다.**

**BOSS 워머신**

고블린들의 과학력의 수준을 보여주는 워머신. 첫판 보스답게 어렵지는 않다. 이 보스는 뒤에서 미는 고블린들이 핵심이다. 전부 4명이 미는데 2명만 죽이면 미는 속도가 상당히 느려진다. 전부 죽이면 다시 4명으로 늘어나는데 이렇게 충원되는 시간에 뒤에서 열심히 때리자. 하지만 4명을 다 죽이면 다시 충원되고 속도가 무지 빨라지기 때문에 그다지 좋은 방법은 아니다. 연속으로 7대쯤 때리면 투명상태가 되어서 지나간다. 오일을 뿌려놓는 것도 아주 좋은 방법이다. 불이 꺼질 때까지 계속 맞기 때문이다. 가드캔슬도 상당히 유용하다. 승려는 이 판을 깨면 레벨업을 하니 마음껏 마법을 써주자. 엘프가 가장 깨기 쉬운데 워머신이 돌진할 때 점프해서 찍기(↓+A)를 4번하고 이탈하는 방식으로 싸우자.



정말 놀라운 과학력이다



스키이 퐁퐁이다

**고블린 : 이렇게 되면 마지막으로 이 공격을 할 수밖에 없군. 이거라도 먹어라!!**
**핫! 발디딜 데가 없다!!!!**

당신들은 트리스탄 마을에서 전투의 피로를 풀었다.
다음날, 마을을 나온 당신은 포트 몬텔레온 요새에 도착해 군대의 병사에게서 이야기를 들었다.

**병사 : 최근 괴물들의 출몰 횟수가 증가하고 있는 것 같다. 아무튼 수수께끼의 적이 달로킨 공화국, 그랜트리 공국 침략을 노리고 괴물들을 조직하고 있는 것 같다. XXX(이름)여 지금 바로 그랜트리 공국으로 가서 이 사실을 알려달라.**

**선택** 자 당신은 어디로 가나?

A : 가까운 길이지만 괴물이 많은 길을 간다.
B : 베스비아 강을 배로 따라 내려간다.

## STAGE 3-A : 중전차 저거노트

이번 스테이지의 무대는 달리는 전차 위이다. 고블린, 놀, 헬하운드 들이 떼거지로 나오지만 하나하나 처치하자.

**고블린 : 이 녀석만은 풀어주고 싶지 않았지만 어쩔 수 없다.**

**BOSS 다크 워리어**

이 보스는 확실히 어렵다. 하지만 이왕 택한 거…잘 싸워보자. 공격 패턴은 몸통박치기, 주먹, 라이트닝 볼을 발사하는 것인데 몸 주변에 뿜어내는 전기는 막을 수 있지만 직접 발사하는 것은 방어가 안 된다. 시작하자마자 뒤로 가서 해머를 던지고 난타하는 것도 좋은 방법이다(다크 워리어는 1이나 2나 가까이서 해머를 던지면 2대씩 맞는다). 마법사의 라이트닝 볼트나 파이어 볼은 누워있어야만 맞는다. 주변의 스켈톤은 한명만 남기고 다 처치하자.



용감한 마법사

## STAGE 3-B : 격류 · 베스비아 강을 내려가다

이곳은 뗏목을 타고 내려간다. 돈을 많이 먹고 싶다면 위로 가자. 위에 바짝 붙어서 가면 한번만 싸워도 된다. 귀를 기울이면 어디선가 목소리가 들려온다.

당신에게 정령이 말을 걸어왔다.

정령 : 악에 맞서는 정의로운 자여. 당신에게 모든 것을 말해주겠습니다.

내가 조금이라도 당신의 싸움에 힘이 될 수 있도록, 한 가지만 뭐든지 말해주죠.

선택 자 당신은 무엇을 물어 보나?

A : 전설의 검에 대해서

B : 궁극마법에 대해서.

C : 적에 대해서.

D : 아무 것도 묻지 않는다.

(A를 선택한 경우)

한 번 휘두르면 불꽃이 일어나 상대를 한 순간에 불타오르게 하는 검 …

한 번 휘두르면 눈보라가 쳐 상대를 한 순간에 얼리는 검 …

한 번 휘두르면 전기가 흘러 상대를 전격으로 죽이는 검 …

이 최강의 검 3개가 어딘가에 있다고 합니다.

그리고 저 암흑지룡을 쓰러뜨렸다고 전해지는 전설의 용자 XXX(이름)의 검이 이 땅 깊은 곳에 잠자고 있다고 합니다.

정말일까, 역시 전설일까?

(B를 선택한 경우)

어떤 적이라도 일격에 쓰러뜨린다는 궁극의 대폭발 마법이 있다고 합니다.

이 마법은 누구라도 사용할 수 있을 리 없습니다. 능숙하게 사용하기에는 적당히 경험을 쌓은 마법사만으로는 무리겠지요. 다만 한 가지 틀림없는 사실은 자신의 생명을 걸든가 아니면 모든 생명을 빼앗아버린다는 겁니다. 그 마법의 이름은 파이널 스트라이크 …

(C를 선택한 경우)

2년 전 다로킨 공화국을 노린 마왕 데이모스는 위대한 대군주, 거대하고 사악한 드래곤의 부하에 지나지 않았다…. 그 거대하고 사악한 드래곤이 본격적으로 움직이고 있다.

마왕 데이모스가 쓰러진 지금, 이번에는 전 세계를 암흑으로 감싸려고 하고 있다…

그 사악한 드래곤의 이름은 신!!!!!

정령의 이야기를 듣고 여러 가지 정보를 입수한 당신은 계속해서 강을 따라 내려간다.

이번에는 아래, 아래로 가면 적들과 싸우지도 않고 돈을 많이 버는 코스이다. 강의 끝까지 오면 육지로 올라오게 된다. 시간을 끌면 위에서 돌이 떨어지니 얼른 달려가자. 이제 보스가 나온다.

### BOSS 맨 스콜피언

이번 보스는 혼자서 오면 빨간색 한 마리만 나오고 둘이서 하면 빨간색과 녹색의 두 마리가 나온다. 두 마리를 동시에 공격하면 피해도 두 배로 입힐 수 있으니 알아두자. 마법사가 있다면 라이트닝 볼트로 두 마리를 같이 끝내자. 녹색은 마법만으로도 죽는다. 낫을 던지면 앉아서 피하면 된다. 맨 스콜피언이 공중으로 점프할 때는 마법을 써서 떨어뜨리고 전사 계열이 가서 공격하자. 엘프로 왔다면 타입이 나면 이어령이 있을 것이다. 아래쪽에 철상자가 하나 있는데 여기서 약간 대각선으로 위치한 후 맨 스콜피언이 나타나서 땅에 닿자마자 라이트닝 볼트를 쏴서 대각선 위로 올려 명중시키면 크리티컬 히트가 나온다. 녹색은 그대로 죽는다.


빈이리~ 옆차기


이런 곳에 돈이 있다니

맨 스콜피언을 쓰러뜨리고 상점으로 가면 오일과 헤머를 잔뜩 사둔다. 혼자서 갈 경우, 단검도 많이 사두자.

### ● 그랜트리 공국

그랜트리 공국 왕자 마라키 드 마라이

왕자 : … 역시. 각지에서 그런 일이 일어나고 있었던 건가? 최근 쉐도우 엘프들의 이상한 움직임이 눈에 띈다. 미안하지만 진상을 밝히고 싶다. 여기서부터 좀더 서쪽에 어엥모어의 라필턴 시가 있다. 우리 나라의 비행선을 준비하지. 일단은 그곳으로 가줘.

당신은 비행선을 타고 어엥모어의 라필턴 시로 향했다.


만지지 말아요

## STAGE 4 : 어엥모어 숲 · 상공

병사들 : 적이다~ 적이다~~!

이번에는 비행선 위에서 싸운다. 적들은 쉐도우 엘프들.

와이번을 타고 날아와 파이어 볼을 쏘는 여자 마법사는 매직 미사일로 처리하던지 피하자.

조금 지나면 보스가 나온다. BOSS

(시간 안에 깨면 나오는 이벤트 신)

뭐지!! …

### BOSS 하피

이번 보스인 하피는 날아 다니는 녀석이기 때문에 좀 까다롭다. 나타나자마자 헤머 세례를 날려주고 공중으로 날아오르면 전사계열은 대공기로 떨어뜨리고 마법사는 매직 미사일을 쏴주자. 뒤에서 나타나서 지원 사격을 하는 쉐도우 엘프 마법사도 매직 미사일로 처리하자.


이것이 독침 크리티컬


날지 못하게 하자

천공의 성인가???
설마 성이 떠있을 리는 없어요 …


동에 번쩍 서에 번쩍


와이번이 맞은 건가?

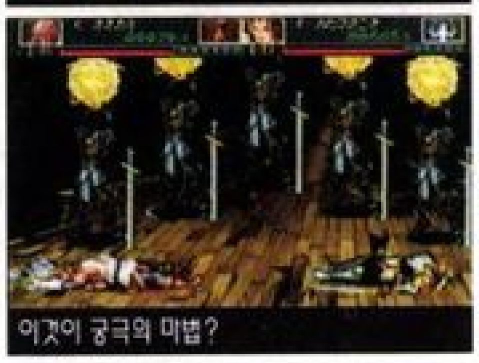
이번에는 쉐도우 엘프 텔아린이 와이번을 타고 나타난다. 처음에 나타나는 스켈톤들은 마법사가 있다면 라이트닝 볼트로 처리하자. BOSS

텔아린 : 제길, 이렇게되면 궁극의 마법을 맛보여주지. 하핫하하하. 우리의 비밀을 캐려고 한 대가다. 장난은 이제 끝났다. 이걸로 끝내주지.

### BOSS 텔아린

처음에 나타나자마자 공격해서 넘어뜨린 다음에 오일을 계속 뿌려주자. 상당히 많은 에너지를 깍을 것이다. 승려가 있다면 홀드 퍼슨을 걸어서 마구 패주자. 에너지가 한줄 조금 덜 남으면 도망간다. 완전히 죽여도 도망간다(좀비인가?).


이런식으로 패자


이것이 궁극의 마법?

(동생 등장)

텔아린 : 큭, 오늘은 봐주기로 하지.또 만나기를 즐겁게 기다리고 있겠다.

(비행선이 추락한다)

낙하속도가 빠르다. 큭. 하지만 어쨌든 키는 잡을 수 있을 것 같다.

좋아, 근처 마을에 비상착륙하자!!

착륙태세를 취해라!!

(착륙 후)

괜찮은가?

전원 무사한 것 같다. 하지만 우리들을 도우러 와준 엘프가 없다.

이봐, 이 지도는 … ?

대수목?? 요새??

아무튼 쉐도우 엘프의 본거지가 여긴 것 같군.

선택 자 당신은 어떻게 할 것인가?

A : 아인슨 마을에서 정보와 장비를 입수

B : 부해를 돌파한다.

C : 엘프의 안내로 나무로 만든 다리를 통과한다. (만약 파티에 엘프가 있다면)

## STAGE 5-A : 정보를 구하러 아인슨의 거리로

거리에 몬스터들이 가득하다. 코볼드와 놀, 헬하운드가 무리를 지어 나오니 모두 없애주자.

이곳은 숨겨진 집이 2개가 있다.

첫 번째 집의 처음 들어간 방에는 작은 상자가 하나 있는데 이 안에는 열쇠가 들어있다. 이것은 나중에 먹어야 하니 지금은 건드리지 말고 위쪽의 문으로 들어가자.


이곳에 숨겨진 방이 있다


사람들을 구해주고 아이템을 얻자

(숨겨진 집 1에서)

마을사람 1 : 거대한 철구를 단 무기를 알고 있나요? 클레릭이 지니면 적토마에 날개를 단 격이지요.

마을사람 2 : 최근 쉐도우 엘프의 움직임이 이상해. 이 숲 어딘가를 본거지로 해서 무언가 일을 꾸미려고 하고 있는 것 같다.

마을사람 3 : 드래곤의 비늘은 단단하고 불에 강해요. 방패로 만들면 최강이겠죠.

마을사람 4 : 옛날 이 근처는 알프헤임이라고 엘프들이 사는 아름다운 숲이었어요. 그것이 지금은 쉐도우 엘프들에게 점령당해 버려서 …

마을사람 5 : 풍문에 지저 어딘가에 마인을 부활시켜 다로킨, 그랜트리 … 뿐만아니라 세계정복을 꾸미고 있다고 한다.

마을사람 6 : 드래곤의 뿔로 만든 검은 드래곤계의 괴물에게 효과가 있다고 합니다.

이곳에 또 하나의 숨겨진 집이 있으니 들어가서 사람들을 구하고 아이템을 얻자.


이런 곳에 숨겨진 집이 있다



뭐지 이 아저씨는?

(숨겨진 집 2에서)

마을사람 1 : 후후후 … 또 만났군.

마을사람 2 : 2년전 다로킨 공화국을 노린 데이모스는 진짜 보스의 부하에 지나지 않는다고 합니다.

마을사람 3 : 적이다 ~ 적이다 ~~!!

마을사람 4 : 용기있는 자에 의해 전승되어온다는 검은 지금 어디에… 역시 전설일 뿐일까 … BOSS

### BOSS 오우거 마스터 형제

이번 보스는 오우거 형제로 처음에는 동생이 나온다. 그러다 에너지가 한줄도 안남으면 형을 부른다. 둘을 같이 때리면 두배로 피해를 입힐 수 있으니 형이 나오면 라이트닝 볼트로 공격하자. 약간 위나 아래에서 치면 오우거에게 맞지 않고 공격을 할 수 있다. 갑작스런 대쉬 공격만은 방어가 안되니 알아서 피하자. 형과 동생을 둘 다 죽이면 나이스 파이트만 나오지만 마법난무로 동생만 죽이면 피니쉬가 나온다. 마법사와 엘프는 레벨업이다.


이렇게 때리면 안 맞는다


대쉬 공격을 조심하자

## STAGE 5-B : 부해라 불리우는 숲

처음에 시작하면 벌레들이 날아다닐 것이다. 앉아서 없어지길 기다리던지 없애자. 위쪽으로 올라가면 바위가 하나 보일 것이다. 오른쪽으로 밀고 숨겨진 방으로 들어가 아이템이나 얻자. 다시 밖으로 나와서 오른쪽으로 가다보면 이상한 달걀처럼 생긴 곳이 있는데 그 곳으로 들어가자. 이곳에 들어가면 굴들이 잔뜩 있으니 없애고 아이템을 얻자. 철상자를 열면 '저주받은 검2' 가 있다. 전사계열이 있으면 성직자가 8번을 집어주자. 그러면 대언데드 전용검인 '홀리 어벤저' 로 변할 것이다.

다시 밖으로 나와 왼쪽으로 가면 아래쪽에 동굴이 보일 테니 들어가자. 이


왠지 나우시카가 생각난다


이 바위를 밀고 들어가자


이 방으로 들어가자

곳은 코볼드, 오울베어, 놀이 떼거지로 등장하니 열심히 싸워보자. 전부 물리치고 안쪽으로 들어가서 위쪽의 상자를 열어보자. 그러면 3대 마법검 중 하나인 '플레임 소드'가 나올 것이다.



저주를 풀었다


내부 분열이다


오오~ 칼에서 불이

밖으로 나와서 몬스터들을 없에고 오른쪽으로 가지 말고 왼쪽으로 가자. 이곳에서 아래로 내려가면 제일 아래쪽에 동굴이 하나 있는데 들어가서 아이템을 얻자. 스켈톤이 잔뜩 나올테니 홀리 어벤저의 위력이나 한번 시험해 보는 것도 좋을 듯.

밖으로 나와서 왼쪽에 있는 상자의 아이템을 먹고 오른쪽으로 가자. 가급적이면 앉아서 가는게 좋을 것이다. 쉐도우 엘프들을 물리치면 보스가 나올 것이다. BOSS


이곳으로 들어가자

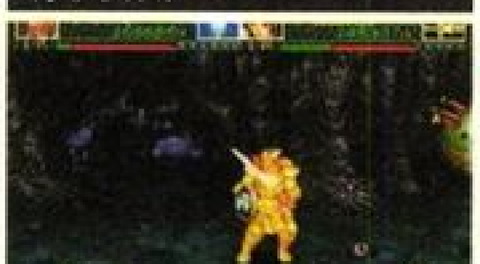

이것이 홀리 어벤저의 위력


투구벌레들이 또 나온다

**BOSS 비홀더**

전편보다 상대하기가 쉽다. 전편에는 기술을 사용할 때만 마법을 쓸 수 있었는데 이번에는 뒤로 돌아가서 마법을 써도 된다. 몸통 박치기 공격은 방패로 막고 때려주자. 일반적으로 때릴 때는 비홀더보다 약간 윗쪽에 앉아서 공격을 하면 비홀더의 공격을 맞지 않는다. 구석으로 몰면 비홀더는 백점프 후 앞으로 멀리 뛴다. 백점프 후 내려올 때 치면 또 백점프를 하고… 마법검이 아닌 일반검으로도 먹히지만 앞에서 먹은 플레임 소드를 사용하면 좋다. 링던지기 공격은 점프하면 맞지 않는다.


이렇게 때려주자


비홀더의 눈은 먹어두자


쳇~ 추하다

상점으로 가면 비홀더의 눈을 레비테이션 부츠로 가공해 줄 것이다. 특별히 살만한 아이템은 없다.


서비스~ 서비스~

## STAGE 5-C : 엘프 숲의 다리

이곳은 엘프가 있어야 올 수 있는 곳이다. 숨겨진 방은 없고 먹을 것도 별로 없다. 쉐도우 엘프들만 많이 나온다.

**BOSS 그린 드래곤**

이번 보스는 성격은 온후하지만 악한 마음을 가진 그린 드래곤이다. 공격 패턴은 염소 가스 브레스를 뿜는 것과 꼬리 공격, 손으로 치는 것이다. 엘프가 있다면 점프해서 활쏘기도 상당히 잘 먹힌다. 드워프가 있다면 대공기는 거의 천하무적이다. 뒤쪽에서 지원사격을 해주는 여자 마법사는 매직 미사일로 처리하자. 마법사와 엘프는 레벨업을 하니 마법을 아끼지 말자.


이렇게 걸리면 쉽다


브레스를 뿜을 때는 마법을 쓰자

이쪽으로 가면 맨티코어와 싸우지 않고 대수목의 통로로 가고일이 출현하는 곳부터 간다.

*아멩모어의 숲 중심에 우뚝 서있는 수령 1000년의 대수목.*

**신 : 하하하하하. 이제 곧 마인이 부활한다. 그때야말로 전세계가 나의 것이 될 것이다.**

그 큰 나무를 본 자는 누구 한 사람도 돌아오지 않는다.

## STAGE 6 : 공방! 대수의 대요새

**BOSS 맨티코어**

5-A나 5-B로 왔다면 이녀석과 싸운다. 전작에 비해서 정말 쉬워졌으니 가볍게 패주자. 모든 공격이 방어가 된다. 맨티코어가 방어하면 얼른 방패로 막자. 하늘로 날아 올라가려고 하면 마법사나 엘프가 있을 경우 매직 미사일로 날아가지 못하게 해서 얼른 패자. 약간 위나 아래에서 공격을 하면 안전하고 빨리 팰 수 있다.


정말 쉽다

맨티코어를 깨고 대수목으로 들어왔다. 첫 번째 통로에는 스켈톤과 엑스놀들이 떼를 지어 나온다. 두 번째 통로에는 헬하운드가 돌아다니고 있으니 처리하자. 세 번째 통로에는 가고일이 처음으로 나온다. 능력이 되면 죽이자. 좋은 아이템들을 준다. 가고일은 마법검이나 마법 이외의 공격에는 끄떡도 안하니 참고해두자. 끝까지 달리자.

네 번째 통로에는 들어오자마자 끝까지 달리자. 굴이 많이 나오니 이것들도 다 죽이고 가자. 좋은 아이템들을 많이 준다.


복날 개 패듯이 패자!


동상인체 하면 누가 모르나?


홀리 어벤저가 있음 한방이다

### BOSS 리치

전작의 마지막 보스였던 데이모스가 리치로 부활했다. 리치란 마법을 사용하는 자가 언데드로 부활해 돌아온 것을 말한다. 리치는 언데드이기 때문에 접촉하면 마비의 피해를 입는다. 주의하자! 언데드이기 때문에 홀리 어벤저가 있다면 스트라이킹을 걸고 써볼 것을 권한다. 이 검의 진정한 위력을 보여줄 것이다. 구석으로 몰은 상태에서 계속 패다보면 굴을 소환한다. 이때 땅에 진동이 일어나 쓰러지는데 앉아있다면 당하지 않는다. 메테오를 쓸 때는 화면의 최 상단이나 하단에 있으면 맞지 않는다. 마법은 4 레벨 이상만 통한다.


훗~ 오랜만의 성붕이군


홀리 어벤저가 진가를 발휘한다


메테오는 이곳에 있으면 안 맞는다

신 : 호오, 여기까지 잘도 왔군. 드디어 도착했는데, 여기서 모험도 끝인 것 같군… 오호호호 …. 모험의 피날레를 장식하는데 어울리는 사람을 만나게 해주지…

BOSS

신 : 조금 너를 얕본 것 같다. 아직 아직 미숙해. …귀여운 얼굴로 깊은 잠에 빠져 있어라 …


레벨1 짜리 주문에 당하는 레벨16의 주인공들

## STAGE 7 : 마수가 사는 숲

우욱 … 여.긴.어.디.지?

이곳에는 고블린과 엑스놀이 있는데 모두 처리하면 잠시 후에 보스가 나온다. BOSS

### BOSS 디스플레이서 비스트

전작에도 나왔던 보스로 환영을 만들어 공격한다. 그림자가 있는 것이 실체이다. 촉수공격은 방어하면 되고 물기공격에 주의하자. 주변에 나와서 방해하는 고블린들이 상당히 성가시다. 엘프나 마법사가 있다면 매직미사일로 청소해주자. 때리다보면 나오는 가죽은 꼭 얻자!


전작보다 어려워졌다


성가신 존재들


이 가죽을 먹어두자

놈 : 당신들의 힘을 보니 부탁이 있습니다. 지금 저희들의 마을이 괴물에게 습격당하고 있습니다. 도와주시지 않겠습니까?

선택 자 당신은 어떻게 할 것인가?

A : 여왕 신의 뒤를 계속 쫓는다.

B : 놈의 마을 사람들을 구하러 간다.

상점으로 가면 디스플레이서 비스트의 가죽을 가공해 디스플레이서 크록을 만들어준다. 이것은 정말 유용한 장비 아이템으로 아무리 맞아도 부서지지 않고 날아오는 무기에 대해서는 무적이다. 놈을 도우러 간다면 큰 오일을 잔뜩 사두자.



이제 날아오는 무기는 문제없다

## STAGE 8-A : 길을 잃는 숲

숲에 들어서면 몬스터들이 공격을 한다. 이중에 코볼드가 정확한 길이 어딘지 알려주는 표지판을 부수고 도망간다. 이것은 순서가 정해진 것이 아니라 게임을 할 때마다 바뀐다. 표지판을 부순 코볼드가 도망간 길이 맞는 길이다.

길을 잘못 들어가 5번 이상 틀리면 블랙드래곤이 보스로 나온다.


코볼드가 표지판을 부순다

### BOSS 블랙 드래곤

공격 패턴은 그린 드래곤과 비슷하다. 주변에 적들은 나타나지 않지만 에너지가 많으므로 고전을 할 것이다. 산성 브레스를 뿜으면 즉시 마법을 써서 없애던지 아니면 슬라이딩을 이용해 반대편으로 피하자. 대공기와 마법을 잘 쓴다면 클리어할 수 있을 것이다. 직접 공격이나 매직 미사일로 많이 때리면 드래곤의 비늘이 떨어진다. 꼭 얻자.


드래곤 맞나?


이때는 마법을 써라

상점에 가서 드래곤의 비늘을 주면 드래곤의 방패로 가공을 해줄 것이다.

## STAGE 8-B : 놈 마을을 구하라!

처음에 고블린과 스켈톤 놈들이 떼로 덤빈다. 상자 안에 들어있는 아이템을 먹고 천천히 없애주자. 다리를


아이템이나 얻자


길이 상당히 까다롭다

건너면 지하로 간다.

지하에서서는 Troglodyte들이 떼로 덤빈다. 그 다음에는 굴이 떼로 나온다. 이제 보스다.

**BOSS 키메라**

염소, 사자, 용의 3가지 머리에 사자의 상반신, 용의 날개, 염소의 하반신을 가진 합성 몬스터 키메라가 이번 보스이다. 공격법은 맨티코어와 비슷하나 용의 머리에서 브레스를 뿜는다. 이전의 상점에서 큰오일을 사뒀다면 한번 공격해서 쓰러뜨리고 오일로 끝내자(흔히들 오일 샤워라 부른다). 2인용이면 그냥 죽고 1인용이면 에너지가 좀 남는다.



넘어뜨린 후 오일 샤워면 끝

놈 주민들 : 됐다!! 키메라를 쓰러뜨렸다.

놈 : 고맙습니다. 보잘 것 없지만 저희 마을에서 천천히 쉬었다 가십시오. 아차, 그전에 그 몸으로는 너무 커서 무리군요. 작아지는 약을 드리지요.

선택 돈이 들지만 사겠습니까?

A : Yes

B : No

● **놈의 마을**

문 옆의 여자 : 슬슬 가게문이 열릴 시간입니다. 다른 곳에서는 구할 수 없는 물건이 있으니 가보면 어떨까요?

남자 1 : 최근 정령 라파엘의 동굴에 거대한 구멍이 뻥 뚫린 것 같아. 그 구멍 어딘가에 숨겨진 보물로 통하는 동굴이 있다고…. 하지만 그곳에는 거대한 드래곤이 눈을 번뜩이고 있지.

남자 2 : 위저드리의 지팡이를 손에 넣으면 최대급 마법 파이널 스트라이크를 쓸 수 있다고 들었어. 하지만 능숙하게 쓰기에는 상당한 실력이 없으면 무리라는 얘기야.

남자 3 : 나는 봤다!! 지하 50층에서 거대한 빨간 드래곤이 위를 향해 날고 있는 걸…

가운데 서있는 여자 : 용기 있는 자에 의해 전승되어온다는 검은 지금 어디에…. 역시 전설일 뿐일까요 …

앉아 있는 여자 : 언데드계의 괴물에게 효과를 발휘하는 성검이 있는 것 같아요. 하지만 유감스럽게도 그 검은 지금 저주에 걸려 쓸 수 없다는 거예요.

남자 4 : 불, 얼음, 번개 각각의 효과를 지닌 3개의 검이 세계에 흩어져 있는 것 같아요. 손에 넣고 싶은 물건이죠.

작아지는 물약을 구해도 돈이 줄어들지 않는다. 그러면 어째서 돈이 든다는 말을 했는지?

놈의 마을에 들어가면 첫 번째 집이 상점이고 두 번째 집은 그냥 집이다. 두 번째 집에 들어가서 문에 서있는 여자와 얘기하면 상점에 들어갈 수 있다. 물건을 구입할 시간이 줄어들지 않게 빨리 빨리 이동하자.

첫 번째 상점에 들어가면 다른 곳에서는 보지 못하는 희귀한 아이템을 많이 팔고 있다. 4가지의 마법반지 중에 회복 반지만은 돈이 되는대로 구입하자. 마법을 쓰지 못하는 캐릭터를 선택했다면 라이트닝 볼트 반지도 몇 개 사두자.

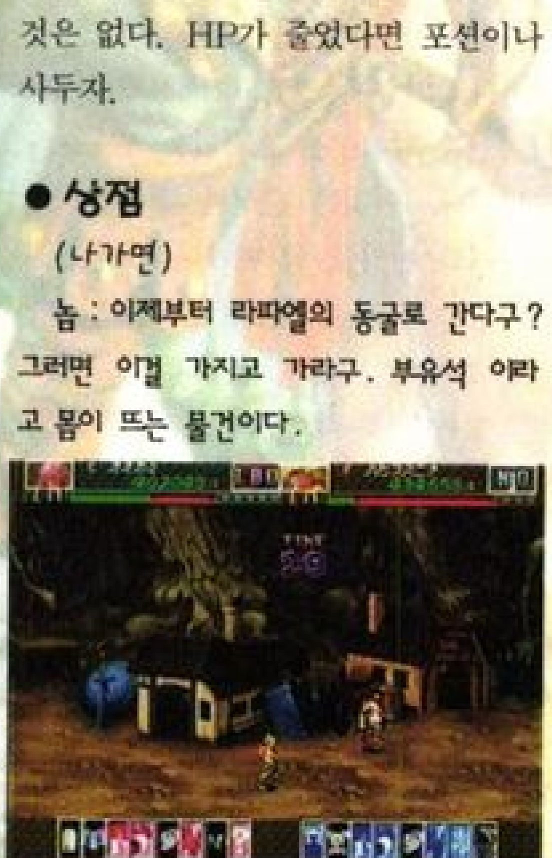
무기는 바스타드 소드, 워 해머, 투핸디드 소드, 모닝스타를 파는데 가격이 비싸니 나중에 부유성에서 구하도록 하자.

두 번째 상점에서 특별히 구입할 것은 없다. HP가 줄었다면 포션이나 사두자.

● **상점**

(나가면)

놈 : 이제부터 라파엘의 동굴로 간다구? 그러면 이걸 가지고 가라구. 부유석 이라고 몸이 뜨는 물건이다.



집이 달랑 두 채인 마을이라?




이 아가씨도 놈인가?



처음에는 무슨 소리인지 몰랐다

## 정령 · 라파엘의 동굴의 이변

정령 라파엘의 동굴에 갑자기 생겨난 거대한 구멍.

그것은 암흑의 지저계로 통하는 거대한 통로….

하룻밤이 지나고….

여왕 신의 행방을 쫓고 있는 당신은 라파엘의 동굴에 생긴 거대한 구멍으로 향했다.

거대한 구멍의 근처로 오자 부유석이 갑자기 반응하고 빛이 당신을 감쌌다.

당신은 구멍 안으로 빨려 들어가고 있었다.




이렇게 동굴을 내려간다



가운데 녀석을 죽여라

지하로 내려가는 방법은 왼쪽(B30F), 왼쪽(B50F), 오른쪽(B70F)이다. 벽에 바싹 붙어서 가자. 지하 30층에 가면 불기둥이 앞을 가로막고 있다. 가운데에 있는 스콜피언을 없애면 불기둥은 사라진다. 맨 위의 스콜피언은 죽이면 헬하운드가 나온다. 끝 쪽의 상자는 조금 멀리서 부수도록 하자. 함정이 있다. 이 상자를 열면 '저주받은 검1'을 입수할 수 있다. 이 검의 저주를 풀면 최강의 검인 '전설의 검'을 얻을 수 있다.

**TIP 전설의 검을 쉽게 얻자**

전설의 검을 얻기 위해서는 저주받은 검1의 저주를 풀어야 한다. 하지만 그냥 휘두르면 에너지가 엄청나게 줄어든다. 이 저주를 쉽게 푸는 방법이 있다. 엘프나 전사는 회피를 하면 백점프를 하는데 착지하기 바로 전에 검을 휘두르면 해골 마크가 나와도 HP가 줄어들지 않는다(B+B A). 드워프는 점프했다 착지하기 바로 전에 사용하면 해골 마크가 나오면서 넘어지는데 HP는 줄어들지 않는다. 타이밍만 익히면 이 방법이 저주를 풀기에는 가장 좋다. 잘 못하겠다면 연습을 해보시도록. 두명이서 갔을 때는 한명이 저주받은 검1을 휘두르다 해골마크가 생기면 상대방에게 걸어줄 수 있는 주문(스트라이킹이나 큐어 계통의 마법 등)을 걸어주자. 그러면 해골마크는 나오지만 HP는 줄어들지 않는다.




전설의 검을 얻었다

● **숨겨진 재보**

지하 50층은 레드 드래곤이 살고 있는 동굴이다. 이곳에는 드래곤의 보물이 잔뜩 있으니 먹어두자. 중간쯤 가면 레드 드래곤이 다음과 같은 질문을 한다.

NO → NO → YES를 선택해야만 레드 드래곤과 싸운다. 중간에 하나라도 다른 것을 선택하면 레드 드래곤과는 싸우지 않는다.

선택 목숨이 아깝거든 즉시 이곳을 떠나라

A : Yes

B : No

선택 이대로 계속가면 너와 싸우게 된다. 목숨을 보장할 수 없다. 떠나라.

A : Yes

B : No

선택 겁없는 녀석. 다시 한번 더 묻겠다. 그렇게도 빨리 죽고 싶은가?

A : Yes

B : No

그러면 죽어라!!

질문이 끝나면 갑자기 장거리 브레스가 날아온다. 재가 되고싶지 않다면 얼른 끝까지 달려가자. 맨 위쪽에 있는 조그마한 철상자 안에는 플레임 실드가 들어있으니 없다면 먹어두자.


동료가 죽던 말던 수수방관하는 마법사


이렇게 끝까지 가 있어야 산다


함정도 못 피하는 바보

BOSS

## TIP 레드나 신을 쉽게 깨자

레드나 신이 파이어 볼 등으로 공격 시 적의 입 부근으로 라이트닝 볼트를 지나가게 날리면 3~4발째에서 크리티컬이 나온다. 마법사나 엘프 또는 라이트닝 볼트 링을 가지고 있어야 할 수 있다. 참고로 드래곤은 하루에 브레스를 세 번 뿜는다.


이 위치에서 쓰면 크리티컬이다

레드 드래곤을 물리치면 상점으로 간다. 이 상점에서 드래곤의 뿔을 가공하자. 전사 계열이 먹으면 드래곤 슬레이어, 승려가 먹으면 스테프 오브 스네이크, 마법사가 집으면 스테프 오브 매지컬 파워로 상점에서 가공해 준다.

이번에 상점에서는 전사계열의 캐릭터가 있으면 아무것도 살 필요가 없지만 없다면 큰오일이나 가득 사두자.

레드 드래곤과 싸우지 않았다면 중간에 지하 70층을 가게 될 것이다. 오른쪽으로 붙어라.

…!

지하에 이런 세계가 펼쳐져 있으리라고는!!

믿을 수 없군 …

멀리 성 같은 것이 보인다 …

성으로 가는 길은 아무튼 2갈래인 것 같다.

선택 자 당신은 어떻게 할 것인가?

A : 용암 바다의 돌다리를 건넌다

B : 얼음 세계의 돌다리를 건넌다.

C : 드워프의 안내로 지하 수로로 간다.(드워프가 있다면)

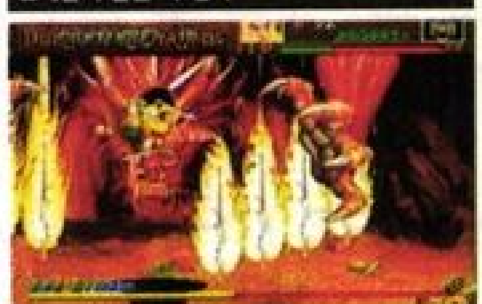
## BOSS 레드 드래곤

레드 드래곤과 싸우고 안싸우고는 당신의 자유이다. 이왕 선택한거 멋지게 물리치자. 공격패턴은 손에서 파이어볼 발사, 돌 떨어뜨리기, 물기, 손으로 치기, 브레스가 있다. 이중에 다른 것은 몇 번 맞아야 죽지만 브레스는 딱 한방에 재가 돼버린다. 브레스는 3가지가 있는데 화면 저 안쪽으로 가서 뿜는 장거리 브레스는 화면 양 끝에 놓여있는 바위뒤에 숨으면 된다. 측면 브레스는 드래곤이 숨을 들이쉬는 방향을 따라가면 죽지 않는다(가만히 놔두자). 일반 브레스는 전작에도 나왔던 것으로 그냥 숨을 들이쉬는 반대 방향으로 달리자. 위에서 떨어뜨리는 돌은 그림자를 보고 피하되 가급적이면 화면 상단이나 하단에서 피하자. 마법을 쓰는 캐릭터가 있다면 파이어 볼이나 바위를 떨어뜨릴 때 마법을 써서 공격에 맞지 않도록 하자. 레드 드래곤을 때리다 보면 떨어지는 드래곤의 뿔은 반드시 먹어두자.


레드 드래곤과의 결전이다


측면 브레스


드래곤의 뿔은 꼭 얻자


전설의 검이 위력을 발휘한다

## STAGE 9-A : 작열! 용암계

이곳의 적들은 주로 헬하운드이다. 하나씩 처리하자.

첫 번째 불꽃장벽 안쪽에 있는 상자에는 아이스 블레이드가 들어있다. 전사계열이 열어야 한다. 두 번째 불꽃장벽 안쪽에 있는 상자에는 플레임 실드가 들어있다. 끝까지 가면 보스가 기다리고 있다.



이 상자에 아이스 소드가 있다.


이 상자에 플레임 실드가 있다.

## BOSS 플레임 사과만다

반대 속성의 무기인 아이스 블레이드로 구석에 몰아붙이면 쉽게 끝난다. 마법 중에는 아이스 스톰에 약하다. 주변에 나오는 헬하운드가 신경 쓰인다. 에너지가 없다면 오른쪽 구석의 상자를 열어서 슈퍼 힐링 포션을 얻자.


이렇게 몰아붙이면 금방 끝난다.

상점에 들어가서 큰오일을 사두자.

## STAGE 9-B : 얼음의 세계

이곳의 적들은 쉐도우 엘프와 Troglodyte들이다.

첫 번째 얼음기둥장벽 안쪽에 있는 상자를 열면 플레임 블레이드가 나온다. 반드시 전사 계열이 열도록 하자.

두 번째 얼음기둥장벽 안쪽의 상자에는 아이스 실드가 들어있다.

끝까지 가면 보스가 기다리고 있다.


이 상자에 플레임 블레이드가

**BOSS 프로스트 사라만다**

반대 속성의 무기인 플레임 블레이드로 구석에 몰아넣고 때리면 아주 쉽다. 큰 오일이나 파이어 볼, 이프리트 소환도 잘 먹힌다. 주변에 나오는 가고일들은 마법으로 처리해주자.


이렇게 몰아넣으면 쉽게 끝난다.

역시 상점에 들어가서 큰오일을 사두자.



세계를 구할 용사들에게 이 정도의 서비스는

## STAGE 9-C : 드워프의 지하수로

이곳에서는 시간을 끌면 위에서 떨어지는 돌에 맞아 죽는다. 빨리 달려가자.


달리는 게 사는길

**텔아린 : 후후후 … 또 만났군.**

**(텔아린은 이후에 부유성에서 나오지 않는다)**

**BOSS 텔 아린&텔 엘론**

이번에는 형제가 같이 등장한다. 두명을 같이 때리면 두배의 피해를 입힐 수 있다. 두명이 다 헤이스트를 사용하면 어렵다. 그전에 끝을 보자. 텔 아린만 죽이면 나중에 나그파를 텔 엘론이 처리해주고 둘 다 죽이면 나그파와 싸운다. 선택은 자유.


쓰러지면 오일 샤워다


또 크리티컬이다

### ● 부유성

당신들의 눈앞에 갑자기 나타난 거대한 창공에 떠있는 성 …

그 성이야말로 여왕 신의 마성 …

경악하고 있는 당신들에게 시프가 말을 걸었다.

**시프 : 적의 성에 침입하려면 이걸 사용하자 … 이것은 워프 크리스탈!!**

**시프 : 그래, 세이블 타워에서 탈출했을 때의 것이다 …!? 과연 도적. 좋아, 이 크리스탈의 힘을 빌려 마성으로 침입하자!!**

## STAGE 10-1 : 부유성 -침입-

이곳은 많은 상자와 함정이 도사리는 곳이다. 좋은 아이템이 많이 있으니 먹어두자. 처음에 들어온 곳에서 발판이 두 개인 곳으로 들어가면 3개의 문이 있다. 이중에서 왼쪽에 있는 문으로 들어가면 위에서 함정이 내려오는데 자칫하면 죽을 수도 있다. 위쪽에 있는 두 개의 레버를 작동시켜서 함정을 제거하고 아이템을 얻자. 가운데의 발판이 4개인 문은 혼자서 오면 들어갈 방법이 마땅치 않다. 이 문으로 들어가면 오우거가 대기하고 있는데 상자에는 좋은 아이템이 가득 있으니 꼭 먹고 가자. 맨 아래쪽 상자에는 성직자가 열면 모닝스타, 드워프는 베틀액스, 마법사는 스테프 오브 매지컬 파워를 얻을 수 있다. 그외의 캐릭터들은 바스타드 소드가 나온다.

**TIP 혼자서도 발판 4개인 방에 들어가자**

1인용을 하면 혼자서는 들어가지 못하는 방이 있다. 바로 4개의 발판을 동시에 밟는 방인데 석상은 두 개밖에 없기 때문에 발판 하나가 빈다. 왼쪽과 오른쪽 끝부분에는 코볼드가 3마리씩 있는데 이 녀석들을 잘 유인하면 발판이 눌려서 방문이 열린다. 마법사는 힘이 약해서 아예 석상을 밀지도 못하는데 어떻게 유인해야 들어갈 수 있을까?


혼자서도 잘해요

**TIP 오우거나 코볼드를 워프시키자**

발판이 4개인 방에서 재미있는 일이 일어나게 할 수 있다. 그것은 다름아닌 오우거나 코볼드를 다른 곳으로 워프 시키는 것이다. 하는 방법은 처음에 방에 들어와서 아래로 내려가지 말고 성직자의 브레스나 엘프의 인비지빌리티를 사용하는 것이다. 위쪽에서 사용하면 오우거가 위로 워프되고 아래쪽에서 사용하면 코볼드가 위로 워프된다.


오우거가 워프됐다


위쪽에 있는 레버를 누르자

## STAGE 10-2 : 부유성 -결전 I -

이곳은 9-C인 드워프의 지하수로로 왔다면 보스인 텔아린이 나오지 않고 졸개 몬스터들만 나온다. 하지만 9-A나 9-B로 왔다면 텔아린이 바로 보스로 나온다.

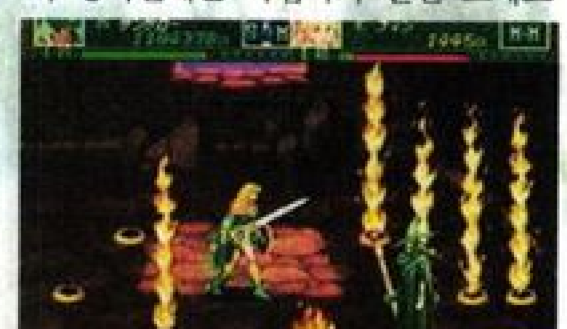
**텔아린 : 후후후 … 또 만났군.**

**BOSS 텔아린**

두 번째로 만나는 텔아린. 이번에는 도망가지 않으니 아예 끝장을 내주자. 이전의 상점에서 큰오일을 사왔다면 쓰러뜨린 다음 오일샤워를 해주자. 그러면 쉽게 끝난다. 혼자서 왔다면 반정도의 에너지가 남았겠지만 직접 싸워서 쓰러뜨리자. 아이스 블레이드가 있다면 정말 쉽게 깰 수 있을 것이다. 헤이스트를 쓰기 전에 빨리 끝내자.


이번에도 오일샤워?

앞으로 계속 가다보면 보스와 싸우기 전에 마지막으로 들어갈 수 있는 문이 있다. 창문으로 들어가는 방으로 이곳에 들어가면 상자가 하나 있다. 이 상자안에는 마법사가 열면 스테프


오~옷! 스테프 오브 위저드리가

오브 위저드리, 전사는 투핸디드 소드, 성직자는 워 해머, 드워프는 배틀 액스를 얻는다. 나머지 캐릭터는 3대 마법검 중 하나인 스톰 블레이드가 나온다. 마법사로 한다면 이 방을 생각해서 열쇠를 하나 남겨두도록 하자.

## STAGE 10-3 : 부유성 -투기장 I -

에저호든 : 음하하하하하~ 내 이름은 사천왕의 한 사람 에저호든이다~. 같은 사천왕의 한 사람인 쉐도우 엘프 텔아린 따위와는 차원이 틀리지~.

### BOSS 에저호든

이번 보스는 사천왕 중 하나인 에저호든이다. 가장 상대하기 골치아픈 보스로 전기계열 공격에 약한 면을 보이니 스톰 블레이드나 라이트닝 볼트로 공격하자(라이트닝 크리티컬이 자주 나온다). 2인용을 할 때에는 동료가 먹히면 때리지 마라. 먹힌 동료의 에너지가 그만큼 줄어든다. 마법검으로 때리거나 마법을 써서 구출하자. 단 전설의 검은 마법검이 아니기 때문에 먹힌 동료의 에너지가 줄어든다는 점을 유념하도록. 성직자의 경우에는 동료가 먹혔을 때 구하기가 난감할 것이다. 하지만 방법이 없는 것은 아니다. 3레벨의 컨티뉴얼 라이트 주문을 써주면 움찔하며 에저호든이 마법에 맞은 것 같은 몸동작을 보이며 아군을 놓아준다.



라이트닝 볼트로 2히트

이번에는 상점에서 색다르게도 큰 오일을 '잔뜩' 사오자.

## STAGE 10-4 : 부유성 -결전 II -

성의 최상층으로 올라가는 도중에 적들의 반격이 만만치 않다. 쉐도우 엘프, 헬하운드, 고블린, 쉐도우 엘프와 헬하운드의 합동공격 순이다. 성의 안쪽으로 들어가면 3개의 방이 있는데 처음에는 들어가지 못한다. 들어가는 방법은 제일 끝까지 갔다가 다시 오면 입구를 가로막던 불이나 전기가 없어져 있을 것이다. 얼음기둥 사이의 방의 상자에는 홀리실드가 있다. 가고일이 있는 밑으로 가면 여러 가지 아이템이 있다. 가고일을 처치하고 전부 얻자. 나머지 두 개의 방에도 좋은 아이템이 있다.



고블린은 모아놓고 파이어 볼로

## STAGE 10-5 : 부유성 -투기장 II -

나그파 : 애송이 또 만나서 너무나 기쁘군. 4천왕 2사람을 쓰러뜨리다니 대 활약 아닌가? 하지만 슬슬 휴식을 취하는 게 좋아… 영원한 휴식을!! BOSS

나그파 : 우와와와와!!!! 사천왕 최강이라고 불려지는 다크 워리어가 …

아? 워프 크리스탈이 빛나고 있다. 무언가에 반응하고 있다.

### BOSS 다크 워리어2

그냥 패려고 하면 좀 고전할 듯한 보스다. 이전의 상점에서 큰오일을 사놨다면 한번 쓰러뜨리고 오일 샤워로 끝내주자. 마법사나 엘프가 있다면 마법을 적절히 사용해서 끝내도 좋다. 어차피 레벨업이다. 혼자서 갔을 경우에는 인비지빌리티 반지를 사용하고 들어가서 다크 워리어2가 멍청히 서 있을 때 해머나 큰오일 등의 무기 등을 전부 던지자. 다크 워리어2의 불공격은 불 내성 반지만 있으면 맞지 않는다. 가슴에서 발사하는 이상한 것은 홀리실드를 가지고 있다면 방어가 되지만 그렇지 않다면 슬라이딩으로 피하자.



오일샤워다



블레소 맛이 어떠니

상점에서 특별히 구입할 것은 없다. 체력이나 회복시켜 두자.

## STAGE 10-6 : 최상층의 문으로

우리가 워프되긴 됐는데 여기는 어디지?

이 거대한 문은???

나그파 : 역시 왔는가?

나도 4천왕의 한 사람 그렇게 쉽게 쓰러지진 않아.

### BOSS 나그파

나그파 자신은 별 것 아니지만 문제는 소환한 몬스터들이 블랙 드래곤과 맨티코어라는 점이다. 상대하기가 좀 까다로우니 마법으로 밀어 붙이는게 가장 편한 방법이다. 어차피 승려와 마법사는 레벨업이니 마음껏 써라. 엘프는 마법이 채워진다. (드워프의 지하수로로 왔다면 레벨업은 없다) 마법을 사용하지 못하는 캐릭터라면 이전에 모아놓은 라이트닝 볼트 반지로 끝내주자. 전투가 시작되자마자 오른쪽으로 슬라이딩 하자.



전체공격 주문으로 끝내자

(STAGE 9-C에서 텔아린만 죽였을 경우)

텔 엘론 : 우리 형이 미친 것도 전부 네 놈 탓이다.

나그파 : 그 사실을 알았는가? 모든 것은 악에 의한 것. 절대의 힘인 것이다.

화면이 번쩍하더니 나그파와 졸개들은 텔 엘론의 손에 죽었다.

텔 엘론 : 다음은 신 네 차례다!!!!



수…순옥살?

신 : 호오 … 그 때의 미숙자가… 상당히 강해졌군. 드디어 자웅을 겨룰 때가 온 것 같군. 나도 전력을 다 하지 않으면 안되겠군…

(STAGE 9-C에서 텔아린만 죽였을 경우 추가되는 대사)

신 : 이 녀석 꼴이 되지 않도록 말이야!

텔 엘론 : 큭! 나 한 사람의 힘으로는 여기까진가… 하지만 너라면… 반드시… 녀석을…

### TIP 언제든지 마법을 쓴다

리치가 메테오를 쓰거나 레드 드래곤이나 신이 브레스를 뿜을 때는 마법을 쓸 수 없다. 하지만 이 때 턴 언데드를 써주면 마법이 나간다. 유용하게 써 보자.



브레스 도중에 마법으로 공격이다

### BOSS 신

드디어 마지막 보스인 신이다. 그 정체는 다름아닌 크림슨 드래곤. 레드보다 한단계 위인 드래곤이다. 공격 패턴은 레드 드래곤과 비슷하지만 위에서 떨어지는 돌이 메테오의 효과가 있다. 그리고 HP도 더 많고 공격력도 더 높다. 전설의 검이 있으면 그것으로 공격하고 없다면 드래곤 슬레이어도 상당한 위력을 발휘할 것이다. 위에서 돌을 떨어뜨리면 마법을 쓰자. 마법을 쓰는 캐릭터가 없으면 그림자를 보고 피하는 수밖에는….(화면 상단이나 하단에서 피하자) 손에서 발사하는 파이어 볼은 점프로 피하자. 브레스도 3가지를 쓰는데 장거리

브레스는 스테이지 양 끝에 있는 색깔이 다른 발판을 밟으면 벽이 나오니 그 뒤로 피하면 된다. 측면 브레스는 드래곤이 숨을 빨어들이는 데로 따라가면 되고 일반 브레스는 숨을 들어쉬는 반대 방향으로 뛰자. 동료를 물었을 때 메테오 스웜을 쓰면 크리티컬이 나온다.


메테오의 효과가 있다


이곳에서 피하면 된다


궁극의 마법 파이널 스트라이크

신 : 크크크… 난 이제 글렀지만 마인은 부활한다… 전투에서는 졌지만… 나는 이간… 거…다.

크! 안돼. 마인 부활저지에 시간이 늦었다.

…!! 저 비행선단은 …?

그랜트리 공국 왕자 마라키 드 마라이 …

어쨌든 시간에 맞춘 것 같군.

*Ending*

## 몬스터 공략법

D&D에는 많은 몬스터들이 등장한다. 대부분의 몬스터들은 한쪽으로 몰아서 공격하는게 게임을 쉽게 진행하는 지름길이다. 이것은 캡콤의 횡스크롤 액션의 공통점이기도 하다. 공략에서는 보스들은 따로 공략법을 다루었으나, 그밖의 몬스터들에서 헤매는 이들을 위해 비보스급 몬스터만을 모아 그 공략방법을 다루어 보도록 하겠다. 어쩌면 이 부분이 더욱 도움이 될 것이다.

### 코볼드(KOBOLD)

인간보다 조금 작고 개와 비슷한 얼굴을 하고 있다. 회화능력 정도의 지능을 가지고 있으며 이름은 그리스어인 코발로스(COBALOS)에서 유래되었다. 고블린보다 상대하기 쉬운 몬스터로 주로 단검이나 오일을 던진다. 도발을 하는 여유를 보여가면서 한쪽으로 몰아서 공격하자.

### 고블린(GOBLIN)

일반적으로 서양에서 도깨비라 불리는 몬스터로, 키는 인간보다 조금 작고 추한 얼굴을 하고 있다. 지능도 상당히 높아 마법을 쓰는 녀석도 있을 정도다. 그 어원은 코볼드와 마찬가지로 그리스 신화의 코발로스(COBALOS)이다. 이 게임에서는 하나씩 상대한다면 쉽지만 무리지어 여기저기서 덤비면 가장 까다로운 녀석들이다. 돌이나 오일을 던지고 도망가기도 한다. 역시 코볼드처럼 한쪽으로 몰아서 공격하는 게 가장 쉽게 깨는 방법이다. 마법사가 있다면 한쪽으로 몰아서 파이어 볼로 한번에 끝내자.

### 스켈톤(SKELETON)

남자 해골의 뼈에 악의 힘을 불어넣은 것으로 유명하다. 클레릭의 '턴 언데드'로 악한 힘과의 견속을 끊을 수 있다.

### 자이언트 비틀(GIANT BEETLE)

비틀이란 투구벌레(투구풍뎅이)를 말한다. TOD에서는 불꽃(FIRE) 딱정벌레도 나오지만 상대하는 방식은 똑같다. 앉아서 피하거나 날아가는 뒷면을 노려 대쉬 공격기로 처리하자.

### 자이언트 스콜피언(GIANT SCORPION)

거대화된 전갈이라지만 이 게임에서는 별로 크지 않다. 앉아서 때리면 된다.

### 아울베어(OWL BEAR)

아울은 올빼미, 베어는 곰을 얘기하는 것으로 악한 마법사가 선한 것을 파괴하기 위해 만들었다고 한다. 긴 발톱과 몸으로 덮치는 공격을 한다.

### 놀(GNOLL)

하이에나 같은 머리를 가진 도깨비 몬스터로 몸 색깔이나 습성이 하이에나와 비슷하다. 힘은 고블린보다 조금 세지만 오크나 트롤 정도는 아니다. 지능이 낮고 인간과 비슷한 무기를 사용한다. 이 게임에서는 엑스 놀(AXE GNOLL)과 보우 놀(BOW GNOLL)이 등장한다. TOD에서 보우 놀은 직접 공격도 하지만 SOM에서는 활만 쏘고 도망간다. 방패로 막거나 앉아서 피하면 된다. SOM에서는 드워프는 키가 작아서 맞지 않는다.

### 트로글로다이트(TROGLODYTE)

지능이 있는 인간형 파충류로 두 발로 걸으며 사람처럼 두 손을 사용한다. 카멜레온처럼 피부색을 바꾸는 능력이 있고 몸에서 지독한 악취를 내도록 하는 기름을 몸에 품고 있다. 이 게임에서는 창을 들고 다니며 오일 주머니를 던지고 몸에서 가스를 뿜어낸다. 상대하기는 쉬우므로 능력이 된다면 반드시 죽이자.

### 헬하운드(HELLHOUND)

지옥을 지키는 파수꾼이지만 이 게임에서는 시도 때도 없이 출현한다. 불의 속성을 가지고 있어서 어떠한 불의 공격에도 피해를 입지 않는다. 물어뜯기와 불을 뿜어내는 공격은 대처하기 쉽지만 갑작스런 대쉬공격만은 상당히 까다롭다.

### 쉐도우엘프(SHADOW ELF)

지하에 사는 엘프의 한 종족으로 기회만 있으면 지상으로 진출하려 한다. 지능은 상당히 좋고 이 게임에서는 꽤나 귀찮은 존재이다. 마법이나 활, 창등을 던지며 지원사격을 하거나 직접 칼을 들고 공격한다.

### 굴(GHOUL)

사자의 고기를 먹는 언데드 몬스터로 모습은 좀비와 닮았지만 근본적으로 다른 몬스터이다. 손톱에 독이 있어서 공격을 받으면 몸이 일시적으로 마비가 된다. 홀리 어벤져를 가지고 있다면 꼭 죽이자. 좋은 아이템을 많이 준다. 하지만 턴 언데드로 처치하면 아무것도 주지 않으니 주의할 것.

### 가고일(GARGOYLE)

마법으로 만들어진 몬스터로 마법이나 마력을 지닌 무기로만 타격을 입힐 수 있다. 은제 무기도 통하기는 하지만 가고일이 점프하기 전에는 맞아주지 않는다. 그들의 피부는 돌과 같이 보여서 석상으로 위장하고 있다가 가까이 접근하는 것들을 습격한다. 죽일 능력이 된다면 처리하고 가자. 가고일을 처치하면 좋은 아이템이나 고 레벨의 마법문서를 많이 얻을 수 있다. Ⓟ



2등신의 미학

# 실황 파워풀 프로야구 6






키우는 재미가 있다! N64유저에게 듬뿍 사랑을 받고 있는 실황 파워풀 프로 야구 시리즈. 이번 「6」가 다른 시리즈와 크게 다른 점은 바로 시합 중에도 특수능력이 붙고 석세스 모드에서는 대학생이 되어 아버지의 구박에서 벗어나 훌륭한 성인의 자격을 갖는다는 점. 게다가 돈 항목이 추가되어 데이트를 할 때에도 금전관리에 만전을 가해야 한다. 시합 중에 특수능력을 잘~ 얻기 위해서는 타자나 투수나 되도록 많은 기회를 갖는 것이 좋을 듯한데… 이번 달에는 석세스 모드를 중심으로 20세기 마지막 실황 야구를 분석하겠다.

제작사 : 코나미
장 르 : 스포츠
발매일 : 3월 25일
발매가 : 7,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

## 들어가기 전에 - 파워풀 야구의 룰

기본적으로 야구의 규칙과 같지만 일부 규칙에 있어서 차이가 있다.

### 파워풀 야구의 룰

#### 1. 연장전

연장전은 홈팀이 센트럴리그일 경우 15회, 퍼시픽리그일 경우 12회까지 있다(일본 시리즈에서는 홈팀이 퍼시픽리그라 할 지라도 연장은 15회까지 진행한다). 석세스 모드에서 시합할 경우 18회까지 가능하다.

#### 2. 득점

최고 99점까지 카운트된다.

#### 3. 무승부

센트럴리그의 페넌트 레이스에서나 석세스 모드의 시합에서 무승부가 될 경우, 결정이 날 때까지 재시합을 한다.

#### 4. 콜드 게임

점수 차이가 많이 나면 승부가 나는 룰로 보통 우천 콜드 게임을 제외하고는 콜드 게임은 없다. 이 게임에서는 콜드 게임의 점수 차이를 설정할 수 있다. 석세스 모드에서는 10점 이상 차이가 나면 끝난다.

#### 5. 지명타자

투수 대신에 타격을 하는 선수가 있는 룰로 일본 퍼시픽리그에서 채용하고 있다. 이 게임에서는 팀을 선택했을 때 한쪽이 퍼시픽리그의 팀을 골랐다면 지명타자 제도를 채용하게 된다. 설정을 바꾸면 지명타자 제도를 없앨 수도 있다.



# 조작

A타입 3D 스틱을 기준으로 설명한다.


A타입 3D의 키 설정

## 타격시

3D 스틱- 미트 커서의 이동
A 버튼- 스윙
C 버튼의 ▽- 번트
START 버튼- 타임(일시 중지)
R 버튼- 미트 커서의 변환(통상 ↔ 강진)

## 주루시

3D 스틱 (→, ↑, ←, ↓)- 각각 1루, 2루, 3루, 홈에 대응
B + 지정루- 지정한 루로 진행한다
A + 지정루- 지정한 루로 되돌아온다
C 버튼의 △- 전 주자 진행하기
C 버튼의 ▷- 전 주자 되돌아오기
△ + ▷- 베이스 사이에서 스톱
A, B 버튼 연타- 주루시 버튼을 연타하면 스피드가 오른다

Z + C 버튼- 예약 도루
Z 버튼- 예약 도루 캔슬

## 투구시

3D 스틱 ↑- 스트레이트
3D 스틱 (←, ↙, ↓, ↘, →)- 변화구 능력이 있을 경우 각 방향에 대응하는 변화구를 던진다. 설정하지 않으면 슬로우 볼을 던진다
A 버튼- 투구
3D 스틱- 투구 모션 중에 캐처의 미트를 조작한다. 이 조작으로 공이 들어가는 방향을 결정한다
C 버튼의 ▷, △, ◁- 각각 1루, 2루, 3루로 견제구를 던진다
R + C 버튼- 수비 시프트
Z 버튼- 변화구 설정 및 수비 시프트 캔슬

## 수비시

3D 스틱 - 수비 선수의 이동
C 버튼- 슬라이딩 버튼으로 C 버튼 중 어느 것을 눌러도 가능하다
제자리에서 사용하면 바로 위로 점프한다
C 버튼의 ▷, △, ◁, ▽(공을 수비수가 갖고 있을 경우) 각각 1루, 2루, 3루, 홈으로 공을 던진다
B & R 버튼- 중계 선수에게 송구한다

# 「5」에서 변경점

## 공격

**1** 투수가 던지는 직구 치기가 어려워졌다. 스트레이트의 구속이 대폭 향상되어서 150km/h를 던지는 오버핸드 투수의 공은 미리 알고 있지 않는 한 헛스윙을 하게 된다. 슬로우 볼과 직구만으로도 타자를 쉽게 잡을 수 있을 것이다.


직구의 구속이 매우 빠르다

**2** 당겨 치기(빠른 타이밍으로 휘두른 타구)로 친 타구가 강화되었다. 그렇기 때문에 미트 커서를 강진으로 줄이지 않아도 홈런을 칠 확률이 전작에 비해 높다.

**3** 특수 능력으로 타력 업, 다운 등의 효과가 있는 경우 미트 커서의 변화가 확실히 보여서 특수 능력의 효과를 보다 쉽게 알 수 있다. 커서의 변화를 보고서 상대의 특수 능력을 판단할 수도 있다.

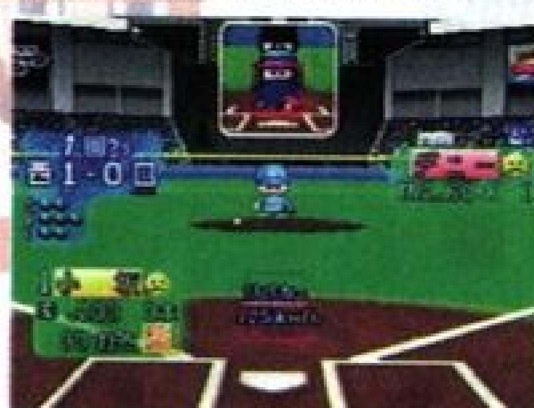

미트 커서의 크기가 변한다

**4** 번트의 성공률이 대폭 낮아 졌다. 변화구에 의한 볼의 회전이 영향을 주도록 시스템이 바뀌었기 때문에 타구의 회전을 죽이지 않는 한 플라이 볼과 파울 볼이 되기 쉽다. 전작보다 더 철저한 번트 연습이 필요하다고 할 수 있다.

**5** Z+C버튼로 작동하는 예약 도루(투수가 던지는 순간에 달리는 조작)가 약해 졌다. 주자가 도루○의 특기를 갖고 있어서 예약 도루를 사용해도 스타트가 약간 늦다. 먼저 뛰자니 견제에 걸리고 예약 도루를 하자니 스타트가 늦고…

## 수비

**1** 일반적으로 치기 힘든 싱커와 슈트 볼이 약해졌다. 「5」에서 슈트 볼은 COM에게 무적을 자랑했지만 이번 「6」에서는 가로 변화가 감소했기 때문에 보다 치기 쉽다.


싱커와 슈트의 위력이 약해졌다

**2** 정 가운데 코스와 폭투, 2가지 종류가 있던 실투 패턴이 증가하여 원하던 코스로는 들어오지만 위력 없는 직구가 들어오는 실투 패턴도 생겼다.

**3** 컨디션이 나쁠 때 에러율이 오른다. 전작까지는 컨디션이 수비에 영향을 미치지 못했지만 「6」에서는 컨디션이 나쁘다면 쉽게 에러를 범한다.


컨디션이 나쁘면 에러율이 오른다

**4** 수비 시프트를 사용할 때에는 수비가 지정된 시프트 수비 위치로 이동할 때까지 시간이 필요하다. 결국 상대 선수의 번트를 보고서 번트 시프트를 사용하여도 늦다는 것이다. 상대의 작전을 미리 간파할 필요가 있는 대목이다.

## 전체

**1** 전작에 비해 벤치에서 대기하는 선수가 증가했다. 총 선수 숫자는 전편과 마찬가지로 30명이지만 시합에서 사용할 수 있는 선수는 야수 14명에서 16명으로, 투수는 5명에서 6명으로 늘었다. 선수 기용에 폭을 넓혀서 다양한 작전을 구사할 수 있도록 신경을 쓴 코나미의 배려라고 할 수 있다.



5 에서는 벤치 대기 선수가 모두 9명이었지만



6 에서는 총 12명으로 늘었다

**2** 시합 중에 부상으로 인해 퇴장하는 경우도 생겼다. 슬라이딩과 다이빙 캐치를 할 때 붉은 ! 마크가 나타나면 그 선수는 벤치 뒤에서 치료를 받는다. 그래도 회복되지 않는다면 다른 선수와 교대하게 되며 바로 병원으로 이송. 특히 크로스 플레이가 많은 포수의 경우 다른 선수보다 부상의 위험이 높다.



바로 이 순간이 부상을 당하는 순간이다



옵션에서 부상을 당하지 않는다는 옵션을 선택할 수도 있다

**3** COM의 사고 능력도 「5」에 비해 다른 패턴을 보인다. 투수의 경우 루상에 주자가 나가 있으면 견제구를 자주 던져서 도루를 방지하며, 타자는 자신이 싫어하는 공이 올 경우 커트를 통해 파울을 유도한다. 한마디로 COM 패턴이 플레이어에게는 숨막히게 변한 것이다.





견제구를 자주 던지는 COM

**4** 「6」에서는 컨디션에 따라서 좋거나 나쁜 특수능력이 잠시 사라지기도 한다. 특히 컨디션이 매우 좋을 경우 대좌×등의 ×능력이 무효가 되어 순간적으로 최대의 컨디션을 발휘할 수 있다. 반대로 컨디션이 엉망일 때에는 찬스○ 등의 ○능력이 없어지기도 한다.



매우 중요한 컨디션

# 석세스 모드 기초편

**석세스 모드에서 육성의 기본은 「실황 야구 5」와 똑같다. 감독과 캡틴, 동료들의 평가를 올리면서 시합에서 활약하면 스카우트의 눈에 들게 되어 프로 구단으로 스카우트된다. 이 중 중요한 것은 캡틴의 평가로 이것이 낮으면 시합에 나갈 수 없게 된다. 그리고 동료의 평가가 낮으면 연습에 협조를 해주지 않는다. 그렇기 때문에 연습보다 중요한 것은 이들의 평가를 올리는 것이다. 초반에는 연습 커맨드인 잡용으로 평가를 올려서 시합에 나갈 수 있도록 노력하자.**

## 대학의 선택

「실황 파워풀 프로 야구 5」에서 호평을 받았던 학교 선택이 「6」에서는 대폭 강화되었다. 전작에서는 3개 고등학교(백조고교, 파워풀 고교, 고추잠자리〔あかとんぼ〕 고교)에서 모교를 골라야 했지만, 「6」는 이보다 더 많은 6개의 대학(파워풀 대학, 열혈대학, 새벽〔あかつき〕대학, 관료대학, 불계대학, 오징어〔するめ〕대학)에서 고르게 된다. 어떤 대학을 고르냐에 따라서 접할 수 있는 이벤트도 변화한다.




특징 있는 6개의 대학을 고를 수 있다



대학에 따라 다른 이벤트들

## 석세스 모드의 일정

「실황 야구6」의 석세스 모드는 대학 2학년부터 4학년까지 3년간 진행된다. 봄과 가을에 열리는 도시 리그전에서 실전 경험을 쌓는다. 또 4학년 가을에 전국대회에서 우승하면 사회인 야구팀과 일본 제일 결정전이 기다리고 있다. 이 외에 11월에는 4학년생의 졸업과 캡틴 선출도 있다. 석세스의 플레이는 4학년 졸업 전에 열리는 드래프트 전까지 진행한다.

### 야구부 일정

| | |
|---|---|
| 1월 1주 | 정월 |
| 2월 1주 | 발렌타인 데이 |
| 4월 1주 | 집세 인상(3학년) |
| 4월 1주 | 신입 부원 입부 |
| 5월 1주 | 리그전 멤버 발표 |
| 5월 2주 - 4주 | 도시 리그전 |
| 6월 | 도시 리그전 / 스카우트 견학 |
| 5월 1주 - 4주 | 합숙 |
| 9월 1주 | 리그전 멤버 발표 |
| 9월 2주 - 4주 | 도시 리그전 |
| 10월 1주 | 도시 리그전 |
| 10월 3주 | 전국대회 |
| 10월 4주 | 전국대회 결승 |
| 11월 1주 | 4학년 퇴부 및 캡틴 선출 / 사회인 대항전(4학년) |
| 11월4주 | 드래프트 회의 |
| 12월 3주 | 복권 발표(놀기 커맨드) |
| 12월 4주 | 크리스마스 이브 |

### 리그전과 전국대회

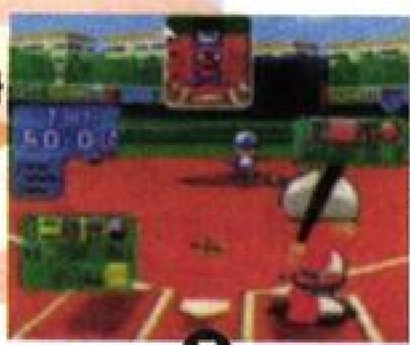
연 2회 열리는 대학야구의 공식시합은 우선 6개 대학(4학년 가을까지는 5개 대학)이 펼치는 도시 리그전에서 시작한다. 여기에서 2승 1패 이상의 성적을 올리면 새벽(あかつき) 대학과 대결을 펼치며, 이마저 이긴다면 전국대회에 출전할 수 있는 자격을 얻는다.

전국대회는 토너먼트 방식으로 치러진다. 각 지구의 강호들을 물리치며 전국대회의 우승트로피를 거머쥐어야 하는 것이 석세스 모드의 목적이다.

리그전에서 2승 1패 이상의 성적을 올리면…



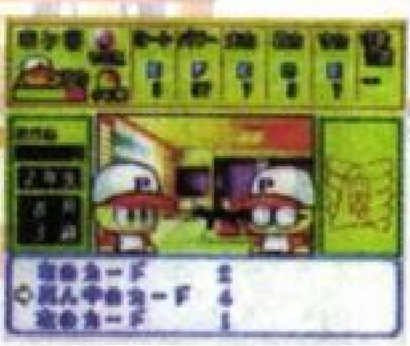
새벽 학교와 대결 그리고 승리…



전국 대회 진출권 획득!

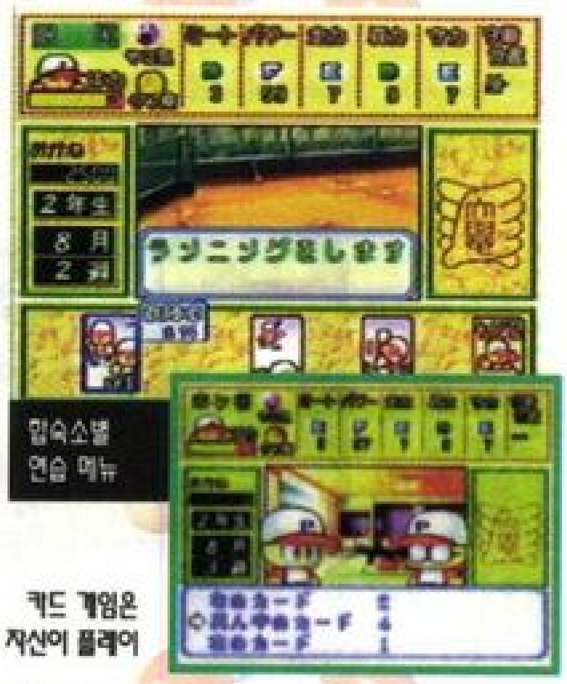


시합 중에도 특수능력을 얻을 수 있다



## 합숙

여름 합숙에 사용하는 합숙 장소는 모두 3곳으로 금액에 따라서 연습 메뉴도 변화한다. 공공 합숙소는 500엔으로 메뉴는 2가지, 보통 합숙소는 2만엔으로 연습 메뉴는 3가지, 고급합숙소는 5만엔으로 4가지 연습 메뉴가 있다. 그리고 합숙 도중 「5」에서 등장했던 아베군과의 카드 게임 이벤트가 이번 「6」에서도 등장한다. 이번에는 자신이 직접 카드 승부를 할 수 있도록 시스템을 개량하였다. 카드 게임의 룰은 3장까지 카드를 뽑아서 모두 더한 숫자의 한 자리수로 승부를 한다. 만약 6, 3, 8의 카드를 뽑으면 6+3+8 = 17이 되어 7이 플레이어의 숫자가 된다. 그리고 아베가 뽑은 카드의 숫자가 3, 1, 8이라면 3+1+8 = 12가 되어 2가 아베의 숫자가 되며 플레이어가 이기게 된다.



합숙소별 연습 메뉴

카드 게임은 자신이 플레이

## 드래프트

「실황 야구 5」에서의 석세스 모드는 처음에 희망 구단을 선택해야 했지만 「6」에서는 이것이 없어졌다. 그래서 어떤 구단에게 지명될 지는 랜덤으로 결정된다. 하지만 대학생에게는 역지명 제도가 있어서 상위 지명이 확실하다면 스스로 가고 싶은 구단을 지정할 수 있다. 실제 제도에 보다 근접한 시스템이다.

# 커맨드

## 연습(練習)

투수를 키우느냐, 야수를 키우느냐에 따라서 커맨드가 달라진다. 연습은 근력, 민첩, 기술 등의 경험점을 올려준다. 동료의 평가가 낮으면 사용할 수 없는 연습도 있다. 처음 석세스 모드를 시작할 때에는 팀 내의 평가가 낮기 때문에 잡용으로 평가를 올려야 한다. 기본적인 메뉴와 효과는 「5」와 거의 똑같다.

### • 야수

#### 잡용(雑用)

부원이 연습하기 편하도록 잡일을 하는 커맨드. 자신의 능력은 그다지 오르지 않지만 동료와 캡틴의 평가가 오른다. 또 부상당하는 일이 절대 없다. 초반에는 이것으로 평가를 올려 두어야 한다. 열혈 풀뜯기와 풀뜯기도 같은 효과가 있다. LV2는 공닦기(球みがき), LV3는 공줍기(球拾い).



평가를 올리자

#### 런닝(ランニング)

기초 체력을 다지는 커맨드. 피로도가 낮아지면 기술 포인트도 낮아지지만, 대신 터프도가 대폭으로 오른다. 열혈 대학에 있는 토끼뛰도 같은 효과가 있다. LV2는 타이어 끌기(タイヤ引き), LV3는 철게타(鉄ゲタ).



연습의 기초, 런닝

#### 팔굽혀 펴기(腕立て伏せ)

근력 포인트가 대폭으로 오르고 터프도도 상승하지만 민첩성과 기술이 떨어진다. 부상에도 주의할 것. 불게 대학의 타이맨 스쿼트도 같은 효과가 있다. LV2는 아령(ダンベル), LV3는 웨이트 트레이닝(ウェイトトレーニング).



근력이 많이 오른다

#### 휘두르기(素振り)

야수라면 기본이 되는 연습. 근력과 기술이 상승하며 체력과 부상의 위험이 적어서 자주 이용된다. LV2는 토스 배팅(トスバッティング), LV3는 머신 타격(マシン打撃).



근력과 기술이 업

#### 노크(ノック)

민첩성과 기술이 대폭으로 오른다. 하지만 체력이 많이 줄고, 부상율이 매우 높기 때문에 주의가 필요하다. LV2는 원거리 노크(遠距離ノック), LV3는 실전수비연습(實戦守備練習).



부상율이 높은 노크

#### 스프린트(スプリント)

민첩성이 대폭 오른다. 노크와 비교해서 조금 무리한 연습이지만, 이 쪽은 혼자서도 연습이 가능하다는 메리트가 있다. LV2는 미니 허들(ミニハードル), LV3는 패러슈트 러닝(パラシュートランニング).



혼자서도 잘해요!

#### 스트레치(ストレッチ)

유연한 몸을 만들어서 운동신경을 정비하는 커맨드. 체력과 터프도가 모두 오르니 정기적으로 사용할 것. 불게 대학의 게으름 피기(サボる)도 같은 효과가 있다. LV2는 메디슨 볼(メディスンボール), LV3는 PNF.



터프도와 체력을 동시에 올릴 수 있다

#### 파저티브 싱킹(ポジティブシンキング)

실전에서 실력을 발휘할 수 있도록 정신을 단련하는 커맨드. 정신이 대폭 오르고 체력이 회복된다. 하지만 팀원에게는 게으름을 피고 있는 것으로 보이는지 평가가 떨어진다. 불게 대학의 망상도 같은 효과가 있다. LV2는 이미지 트레이닝(イメージトレーニング), LV3는 명상(めいそう).



언제 쓰지?



## ● 투수

### 잡용(雜用)

야수와 동일하다.

### 런닝(ランニング)

야수와 동일하다.

### 원투 (遠投, 멀리 던지기)

빠른 볼을 던질 수 있도록 팔 근육을 단련하는 커맨드. 빠른 볼을 던지기 때문에 컨트롤은 떨어진다. LV2는 세도우 피칭(シャドウピッチング), LV3는 튜브(チューブ)



속구를 위한 커맨드

### 던지기(投げ み)

확실하게 노리는 부분으로 볼을 던지기 위한 커맨드. 정확하게 던지기 위해 폼을 고정하기 때문에 구속이 떨어진다. LV2는 과녁 맞추기(的當て), LV3는 코스 던지기(コース投げ み).




컨트롤은 오르지만 구속이 떨어진다

### 노크(ノック)

야수와 동일하다.

### 변화구(變化球)

여러 변화구를 익히거나, 갖고 있는 변화구를 강화시킨다. 폼이 변화하기 때문에 구속과 컨트롤이 떨어진다. 이 연습은 다른 연습과는 달리 레벨이 오르지 않는다.



투수라면 두 가지 이상의 변화구를 익혀야 한다

### 스트레치(ストレッチ)

야수와 동일하다.

### 파저티브 싱킹 (ポジティブシンキング)

야수와 동일하다.

## ● 연습별 능력업 수치

| 연습 내용 | 몸 상태 | 근력 | 민첩 | 기술 | 정신 | 스피드 | 컨트롤 | 감독 | 평판 | 동료 | 피로도 | 스태미너 | 부상 | 필요한 평가 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 잡용(雜用) | -8 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 3 | 4 | 6 | 0 | 0 | - | 0 |
| 공 닦기(球みがき) | -5 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 | 4 | 6 | 0 | 0 | - | 0 |
| 공 줍기(球拾い) | -6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 3 | 4 | 6 | 1 | 0 | - | 0 |
| 러닝(ランニング) | -15 | 1 | 0 | -5 | 0 | 0 | 0 | 3 | 1 | 0 | 10 | 7 | 80 | 0 |
| 타이어 끌기(タイヤ引き) | -20 | 2 | 0 | -5 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 12 | 8 | 50 | 0 |
| 철게타(鐵ゲタ) | -15 | 3 | 0 | -5 | 0 | 0 | 0 | 3 | 1 | 0 | 12 | 10 | 50 | 0 |
| 팔굽혀 펴기(腕立てふせ) | -10 | 15 | -5 | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 80 | 0 |
| 아령(ダンベル) | -10 | 18 | -5 | -2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 0 | 50 | 0 |
| 웨이트 트레이닝(ウェイトトレーニング) | -10 | 20 | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 | 0 | 50 | 0 |
| 노크(ノック) | -20 | 0 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 35 | 100 |
| 원거리 노크(遠距離ノック) | -20 | 0 | 8 | 12 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 28 | 130 |
| 실전수비연습(實戰守備練習) | -15 | 0 | 6 | 10 | 5 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 50 | 150 |
| 스트레치(ストレッチ) | 8 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 2 | - | 0 |
| 메디슨 볼(メディスンボール) | 10 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 3 | - | 0 |
| PNF | 12 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 4 | - | 100 |
| 파저티브 싱킹(ポジティブシンキング) | 10 | 0 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 | -2 | -2 | -2 | 0 | 0 | - | 0 |
| 이미지 트레이닝(イメージトレーニング) | 10 | 0 | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | -2 | -2 | -2 | 0 | 0 | - | 0 |
| 명상(めいそう) | 10 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | -2 | -2 | -2 | 0 | 0 | - | 0 |
| 휘두르기(素振り) | -8 | 4 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 |
| 토스 배팅(トスバッティング) | -8 | 5 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 80 | 130 |
| 머신 타격(マシン打擊) | -8 | 6 | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 80 | 130 |
| 스프린트(スプリント) | -1 | 0 | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 50 | 0 |
| 미니 허들(ミニハードル) | -2 | 0 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 50 | 0 |
| 패러슈트 러닝(パラシュートランニング) | -2 | 0 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 |
| 멀리 던지기(遠投) | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5(3) | -2 | 1 | 1 | 0 | 8 | 0 | 80 | 0 |
| 세도우 피칭(シャドウピッチング) | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7(7) | -3 | 1 | 1 | 0 | 9 | 0 | 80 | 100 |
| 튜브(チューブ) | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10(8) | -4 | 1 | 1 | 0 | 10 | 0 | 80 | 100 |
| 던지기(投げ み) | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | -2(-4) | 10 | 1 | 1 | 0 | 5 | 0 | 50 | 0 |
| 과녁 맞추기(的當て) | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | -5(-7) | 13 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 |
| 코스 던지기(コース投げ み) | -5 | 0 | 0 | 0 | 0 | -5(-7) | 16 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 |
| 변화구 연습(變化球練習) | -15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0(-2) | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 50 | 0 |

## 생활(生活)

기존에 있던 휴식, 놀기 커맨드에다가 아르바이트, 돈 빌리기 등의 돈에 관계된 커맨드가 추가되었다.

### 쉬기(休む)

1회 휴식으로 약 30%의 체력이 회복된다. 랜덤으로 초콜릿을 먹어서 충치가 생기거나 손톱이 쪼개지는 이벤트가 발생하기도 한다.



체력은 극복!

### 놀기(遊ぶ)

컨디션을 확실하게 올려주는 커맨드로 연습 효과를 극대화하기 위해 반드시 올려야 한다. 겨울에는 감기에 걸릴 수도 있다.



놀러 가는 장소는 주로 공원

### 아르바이트(バイトする)

생활비는 부모님이 보내 주는 돈으로 해결할 수 없을 경우가 있다. 그래서 그 부족분을 아르바이트로 보충해야 한다.



돈이 없으면 강제적으로 이 커맨드가 실행된다

### ● 아르바이트의 종류

| 아르바이트 | 수입 | 이벤트 |
|---|---|---|
| 신약 테스트 | 100,000엔 | 실패하면 능력 저하, 성공하면 능력 상승 |
| 의약품의 샘플 관리 | 25,000엔 | 누군가의 평가가 떨어질 가능성이 있다 |
| 배팅 센터 | 10,000엔 | 배팅 연습으로 기술 상승, 체력 저하 |
| 편의점 | 10,000엔 | 야베군 등장, 돈을 빌려주면 동료들의 평가 상승 |
| 스낵바 | 10,000엔 | 손님에게 트집 잡히면 컨디션, 체력 저하, 5,000엔을 더 받음 |
| 이삿짐 센터 | 10,000엔 | 엘리베이터 고장으로 근력 상승, 체력 저하 |
| 술집 | 10,000엔 | 한번에 큰 맥주 컵(ジョッキ)를 운반하면 컨디션 상승 |
| 여관 | 10,000엔 | 단체 손님용 이불을 펴면 민첩성 상승, 체력 저하 |
| 교통량 조사 | 10,000엔 | 사람이 많이 다니면 정신 상승, 체력 저하 |
| 티슈 배포 | 10,000엔 | 겨울에 하면 감기에 걸릴 가능성이 있음 |

## 상담(相談)

감독이나 동료, 매니저와 이야기를 나누는 커맨드. 자세한 것은 등장 인물편을 참고할 것

## 치료(治療)

돈이라는 요소가 추가된 「6」에서는 치료를 할 때에도 돈이 든다. 치료비는 1회 500엔.

## 능력치 올리기(能力を上げる)

연습으로 쌓아 둔 각종 경험치를 여러 능력에 맞춰 나누는 커맨드. 높은 능력일수록 많은 경험치를 필요로 한다.

## 팀동료의 능력(チームメイトの能力)

자기 팀의 선수 능력을 확인하는 커맨드. 캡틴이 되면 연습을 지시할 수 있다.

## 데이터 보기(データを見る)

자신의 능력, 주변 사람들의 평가는 물론, 현재 갖고 있는 물건과 1개월간의 생활 지출 사항을 알 수 있다.

## 시스템(システム)

조작 등의 설정, 세이브를 하는 곳이다. 게다가 이번에는 세이브를 하지 않으면 데이터가 사라지니 주의 할 것.

## 이벤트



### 1. 벨을 울리는 사람들

집에서 자고 있을 때 '띵동' 하고 울리는 벨소리. 일어나서 나가면 여러 가지 사건이 일어난다.

● 안나가기(出ない) : 벨소리를 무시하고 나가지 않으면 이벤트는 일어나지 않는다. 그 대신 체력이 조금 회복된다.

● 장난질 : 나가면 아무도 없으며 체력이 조금 줄어든다. 발생확률이 높다.

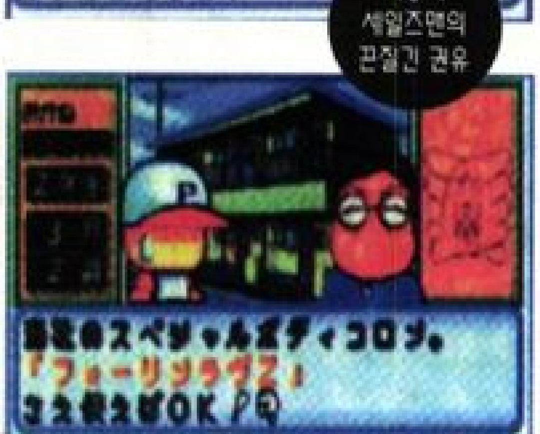
● TV시청료 징수 : TV시청료도 2,000엔을 줘야 한다.

● 모친 : 갑자기 상경한 어머니가 방으로 들어온다. 요리를 해주면 체력 회복, 방을 청소하면 컨디션이 떨어진다. 대부분 청소를 한다.

● 야베군 : 함께 야구관전이나 쇼핑을 한다. 쇼핑을 하면 능력을 올려주는 아이템을 살 수 있다.

● 방문판매 : 수수께끼의 판매원이 등장. 체력이나 터프도가 낮다면 체력 또는 터프도 회복제를 판매하며 그 이외에는 자동차를 판매한다. 자동차가 있다면 데이트로 갈 수 있는 코스가 증가한다.





자동차 세일즈맨의 끈질긴 권유

### 2. 아버지의 명퇴

이것이 발생하면 집에서 원조해 주는 금액이 없어진다. 이 이벤트가 발생한 다음에는 아르바이트로 생활을 꾸려나가야 한다.

### 3. 유사품 주의

통신판매에서 판매하는 신룡석(神龍石). 이것은 진짜와 가짜가 있으며 대부분 유사품이 시중에 유통되고 있다.



진짜 신룡석



유사품 신룡석

### 4. 노리자! 100만엔

매년 12월 3째주에 놀기 커맨드를 실행하면 복권을 살 수 있다. 최고 금액은 100만엔이며 최저 금액은 300엔.

### 5. 부상 대책

노리코가 권유하는 보험. 보험의 효과는 부상을 당했을 때 입원하면 돈을 받



보험 아줌마의 권유

을 수 있다. 3,000엔짜리 보험에 들면 입원시 매주 1,000엔씩 지급 받으며, 5,000엔짜리 보험에 들면 입원시 매주 3,000엔씩 받는다. 그리고 탈골 이외의 부상을 입으면 보험료가 오르는 대신 줄어든 능력이 다시 회복된다.

6. 다이죠부 박사

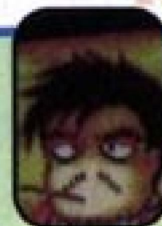
능력을 한꺼번에 올릴 수 있는 다이죠부 박사. 「6」에서는 수술비를 받고 능력을 올려주거나 각종 병치료, 체력회복 등을 해준다. 능력을 올려줄 때에는 상황에 따라 수술비가 다르다. 40%의 성공률을 보일 때에는 13,000엔, 30%의 성공률일 경우 8,000엔이다. 그러나 수술이 실패할 경우, 폐인이 되어 리셋 버튼을 누르게 될 것이다. 이 이벤트들 이외에도 수많은 이벤트가 숨어 있다. 다음에 페이지가 허락하는 대로 추가 설명을 할 계획이다.

## 석세스 모드 등장인물들



### 아베(矢部)

주인공의 친구. 주인공에게 이끌려 야구부로 들어가게 된다. 고등학교때 야구를 한 경험이 있다.



### 카야마(加山) 감독

파워풀 대학 감독. 근성이 모자르며 야구는 즐기면 그것으로 족하다는 생각을 갖고 있다. 실력은 어느 정도 있을 것 같은데 아직 확실한 건 모른다.



### 사루하시(猿橋) 캡틴

주인공의 2년 선배. 후배에게 자상하며 여러 가지로 조언을 해 준다.



### 츠바키모토(椿本) 캡틴

주인공의 1년 선배로 프로에 대한 집념이 강하다.



### 미나미 하루나(南 春菜)

상담 커맨드를 사용하면 언제라도 미나미와 이야기를 할 수 있다. 이것으로 확실하게 평가를 올린 다음 상담을 반복하면 애인이 된다.



### 에자키(江崎)

주인공의 2년 후배. 고등학교에서 야구를 했던 녀석으로 투수이다. 생각한 것은 확실하게 말하는 남자다운 녀석이다.



### 아메야마(豆山)

주인공의 2년 후배. 암울하게 생긴 녀석으로 수다를 잘 떤다.



### 쿠마가이(熊谷)

주인공의 3년 후배. 연습을 싫어하며 주인공 옆집으로 이사온다.



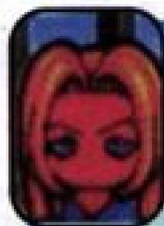
### 이카리 마모루(猪狩)

새벽 대학의 스타급 야구 선수. 드래프트에서 지명되었지만 대학에 진학하였다. 자신감 넘치는 벤벤스런 녀석이지만 실력은 수준급.



### 노리코(德子)

보험 사원인 노리코는 보험에 가입하지 않으면 데이트에 응하지 않는다. 하지만 등장 확률이 높고, 첫 번째 데이트에서 고백하는 경우도 있기 때문에 애인이 될 가능성이 높다.



### 오니즈카 마나츠(鬼 眞夏)

오니즈카가 등장하는 확률이 높기 때문에 평가를 올리기 쉽다. 하지만 자주 돈을 빌리러 오기 때문에 짜증 나는 아가씨.



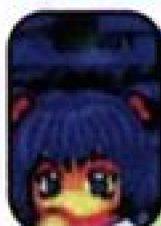
### 시라이시 치아키(白石 千秋)

친목회에 참가하면 등장하는 치아키. 그녀가 등장하는 확률은 낮지만 몇 번 데이트를 하면 고백을 할 수 있다.



### 아마미야 후유미(雨宮 冬美)

등장확률이 매우 낮아서 한번도 못보고 프로에 들어가는 경우도 많다. 애인으로 만들기 힘든 아가씨.



### 요코모리 쿠루미(橫森 くるみ)

신사에서 연습하면 등장한다. 몇 번이고 연습하면 등장확률이 오르지만 신사에서의 연습은 효과가 낮기 때문에 어느 정도 손해는 감수해야 한다.



### 다이죠부 박사(ダイジョーブ博士)

능력을 한꺼번에 올릴 수 있는 다이죠부 박사. 「6」에서는 수술비를 받고 능력을 올려주거나 각종 병치료, 체력회복 등을 해준다.



### 카토(加藤)

치료 커맨드에서 도움을 주는 간호사 아가씨. 애인이 될지는 아직 모른다.



# 석세스 모드 실전편(대학별)

## 석세스 모드의 공통된 흐름

step 1. 좋은 선수를 키우기 위해서는 초기 능력치가 높은 선수를 골라라.

step 2. 컨디션을 최고로 만든 다음 연습할 것.

step 3. 처음에는 경기에 출전할 수 있도록 평가도를 올릴 것(잡용 등으로).

step 4. 시합에 나가면 반드시 이겨라. 시합에서 이기면 많은 경험점을 얻는다.

step 5. 동료들에게는 항상 우호적으로 행동할 것. 동료의 평가가 높아야 연습 레벨이 오르는 것도 있다.

step 6. 이벤트 연습(특히 합숙 훈련)은 효과적으로 이용할 것.

step 7. 캡틴이 되어라! 그러면 팀원들의 스케줄을 플레이어가 조정할 수 있다.

step 8. 고정 이벤트를 기억해서 효율적으로 컨디션과 체력을 회복하자.

step 9. 스카우터에게 잘 보여라. 그에게 엔딩의 모든 것이 달려 있다.

COMBOY64

# 파워풀 대학 (パワプル大學)

대학 선택 조건 : 처음부터 선택할 수 있음 송금액 : 50,000엔 집세 및 광열비 : 35,000엔 부활동비 : 5,000엔

### 통상 아이콘



연습 / 생활 / 상담 / 능력을 올린다 / 동료의 능력 / 개인 데이터 / 시스템

### 야수용 연습 아이콘



잡용 / 달리기 / 팔굽혀펴기 / 휘두르기 / 노크 / 스프린트 / 스트레치 / 파저티브 싱킹

### 투수용 연습 아이콘

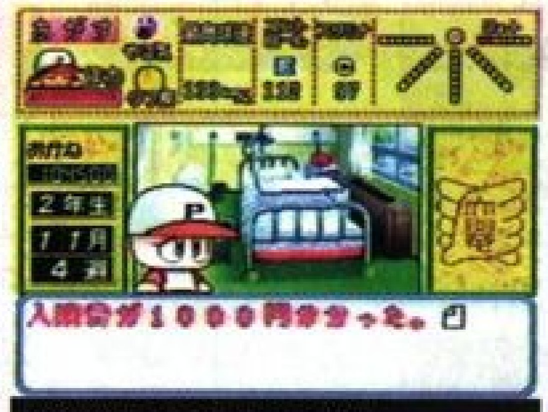


잡용 / 달리기 / 원투 / 던지기 / 노크 / 변화구 / 스트레치 / 파저티브 싱킹

가장 기본적이며 선수를 만들기 쉬운 대학이 바로 파워풀 대학이다. 석세스 모드에서 이어지는 줄거리는 어느 대학이나 비슷하기 때문에 파워풀 대학에서 충분히 익힌 다음, 다른 대학에서 선수를 키우는 것이 좋다.
연습할 때 중요한 것은 체력, 터프도(タフ度), 컨디션(やる氣), 부상율로써 능력을 올리는 데 큰 역할을 한다. 체력이 없거나, 터프도가 없을 경우에는 연습시 부상을 쉽게 입는다. 또 고장율이 20% 이상 되면 부상당할 확률도 높다. 쉬거나 스트레치로 체력과 터프도를 올려서 연습하기 바란다. 능력은 컴퓨터에게 맡겨서 올릴 수도 있지만 그다지 만족할 수 없으니 매뉴얼로 선택하여 플레이어가 올리는 것이 좋을 것이다.



믿을 수 없어 보이는 감독



병원에서 치료를 해도 돈이 들어간다



예쁜 매니저를 애인으로 만들자!



체력과 터프도 게이지를 주의할 것

# 열혈 대학 (熱血 大學)

대학 선택 조건 : 파워풀 대학을 클리어 하면 선택할 수 있음 송금액 : 50,000엔 집세 및 광열비 : 35,000엔 부활동비 : 5,000엔

### 통상 아이콘



연습 / 생활 / 상담 / 동료 찾기 / 병원 / 능력을 올린다 / 동료의 능력 / 개인 데이터 / 시스템

### 투수용 연습 아이콘



열혈 풀뜯기 / 토끼 뜀 / 원투 / 던지기 / 노크 / 변화구 / 스트레치 / 파저티브 싱킹

### 야수용 연습 아이콘



열혈 풀뜯기 / 토끼 뜀 / 팔굽혀펴기 / 휘두르기 / 노크 / 스프린트 / 스트레치 / 파저티브 싱킹

처음 이 대학에 들어오면 모자라는 부원을 모아야 한다. 모으는 방법은 다른 운동부의 선수들을 데려오거나 부원 모집 벽보를 붙이는 것이다. 물론 다른 운동부의 선수들이 능력치가 좋기 때문에 되도록 스카웃을 해 오자.
부원이 모였어도 다른 일거리가 또 있다. 그것은 바로 공식전에서 1승을 얻는 것. 급하게 만든 팀으로 가을 대회에서 1승을 얻지 못하면 부가 없어진다. 단시간에 많은 연습을 통해서 1승을 위해 각오를 단단히 해야 한다. 이 대학에서는 모든 선수를 조작할 수 있다. 특이한 점으로 다른 대학과는 달리 '잡용' 커맨드가 있는 자리에 '열혈 풀뜯기'가 있다.


열혈 풀뜨기


최초의 목적은 부원 모집


빨리 부원을 모집하지 않으면 연습이 늦어진다


스모부의 부원을 모집하면… 어떨까?

# 관료 대학 (官僚 大學)

대학 선택 조건 : 열혈 대학을 클리어 하면 선택할 수 있음 송금액 : 100,000엔 집세 및 광열비 : 70,000엔 부활동비 : 10,000엔

### 동상 아이콘



연습 생활 상담 공부 능력을 올린다 동료의 능력 개인 데이터 시스템

### 야수용 연습 아이콘



잡용 달리기 팔굽혀 펴기 휘두르기 노크 스프린트 스트레치 파저티브 싱킹

### 투수용 연습 아이콘



잡용 달리기 팔굽혀 펴기 휘두르기 노크 스프린트 스트레치 파저티브 싱킹

「5」편의 석세스 모드에 있었던 공부 커맨드가 있는 대학으로 기본적인 연습은 파워풀 대학과 같다. 연습의 레벨을 올리기 위해서는 공부 커맨드로 학력을 쌓아 올려야 하는 것도 있다. 그래서 연습하는 도중 틈틈히 학력을 올려야 할 것이다. 그리고 화면 오른쪽에 나타나는 것이 성적으로 '양(良)'이나 '우(優)'를 유지하면 계속 야구부에 있을 수 있다.
시험은 전기와 후기에 각각 1회씩 있으며, 이 시험을 통과하면 순탄한 대학 생활을 즐길 수 있다. 특히 시험 전에 학력을 '우'로 해 놓으면 가볍게 통과할 수 있다. 또 시험 결과에 따라서 단위를 받으며 이 단위가 모자라면 진급할 수 없다.


우선 성적을 올리자


1년에 2번 시험을 본다


학력이 높으면 훈련 레벨이 오른다


이 대학에서는 수비 이론도 공부하는데…

# 불계 대학(佛契 大學)

대학 선택 조건 : 관료 대학을 클리어 하면 선택할 수 있음 송금액 : 50,000엔 집세 및 광열비 : 36,000엔 부활동비 : 2,000엔

### 동상 아이콘



1. 연습
2. 생활
3. 상담
4. 방해공작
5. 능력을 올린다
6. 동료의 능력
7. 개인 데이터
8. 시스템

### 야수용 연습 아이콘



잡용 / 달리기 / 타이맨 스쿼트 / 휘두르기 / 노크 / 스프린트 / 스트레치 천부 / 게으름 피기 / 망상



굉장한 스타일을 자랑하는 다이고게츠

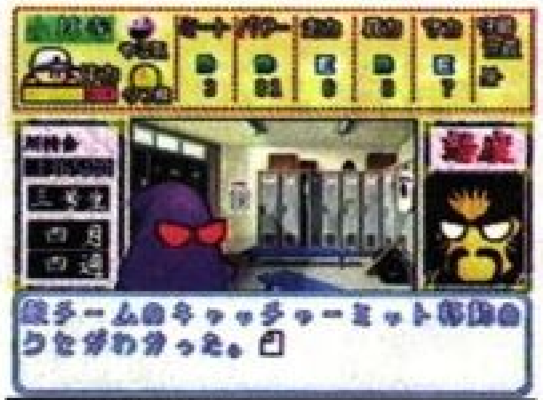


오른쪽에 있는 분노도를 항상 주시할 것

### 투수용 연습 아이콘



잡용 / 달리기 / 원투 / 던지기 / 노크 / 변화구 / 게으름 피우기 / 망상



이런 짓도 해야 하는가…



그에게 충성하면 보너스가 주어진다

이 대학 야구부는 굉장하게 생긴 다이고게츠(大豪月)가 운영한다. 그래서 이 녀석을 따를 수 밖에 없는데 연습을 할 때에도 다이고게츠의 분노도(怒り度)를 올리지 않는 범위에서 훈련해야 한다. 만약 그를 분노하게 만들면 각종 능력치가 떨어짐과 동시에 체력도 줄어든다.

그리고 다이고게츠의 마음에 들면 이상한 아이콘이 하나 추가된다. 그 아이콘의 이름은 방해공작. 타교에 잠입하여 방해하는 것으로 전작에서 나왔던 고쿠아쿠 고교의 특기를 사용할 수 있다. 투수인 다이고게츠는 150km/h이상을 던지기 때문에 시합에서는 많은 도움이 된다.

## 새벽 대학(あかつき大學)

대학 선택 조건 : 불게 대학을 클리어 하면 선택할 수 있음 송금액 : 90,000엔 집세 및 광열비 : 60,000엔 부활동비 : 17,000엔

### 통상 아이콘



연습 / 생활 / 상담 / 능력을 올린다 / 동료의 능력 / 개인 데이터 / 시스템

### 야수용 연습 아이콘



풀뜯기 / 달리기 / 팔굽혀 펴기 / 휘두르기 / 노크 / 스프린트 / 스트레치 / 파저티브 싱킹

### 투수용 연습 아이콘



풀뜯기 / 달리기 / 벽치기 / 캐치볼 / 스트레치 / 파저티브 싱킹

새벽 대학에서는 3군에서 시작하게 되며, 점차 실력을 쌓아 2군, 1군으로 올라서야 한다. 이 대학의 특징은 3군, 2군, 1군 별로 연습 아이콘이 틀리다는 것이다. 1군에 들어가면 레벨이 높은 연습을 받을 수 있지만 반대로 3군에서 사용하던 연습을 못하기도 한다. 그리고 반가운 것은 4편 이후에 등장해 온 이카리 마모루가 동료가 된다는 것. 만약 플레이어가 포수를 맞는다면 마모루의 공을 받아 볼 수 있다.

3군에서 2군, 1군으로 오르기 위해서는 감독의 눈에 들어야 한다. 감독은 여러 과제를 주는데 이것을 클리어 하면 올라가지만, 다음 과제에서 실패하면 다시 되돌아 와야 한다. 승격 시험은 석세스를 시작하자마자 있으며 클리어 하면 바로 2군으로 올라간다.



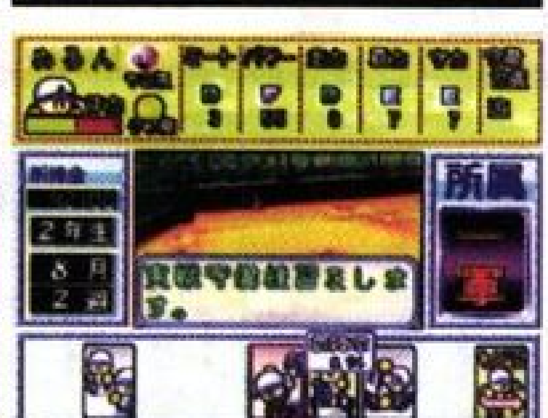
과제를 클리어 하면 승격된다



인생은 3군



드디어 꿈에 그리던 1군으로!!!



그러나 가혹한 연습이 기다리고 있다

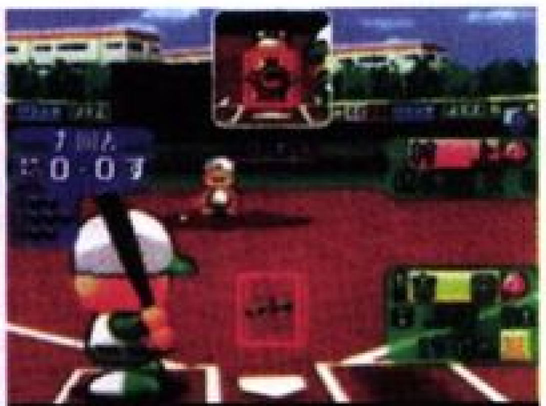
# 오징어 대학(するめ大學)

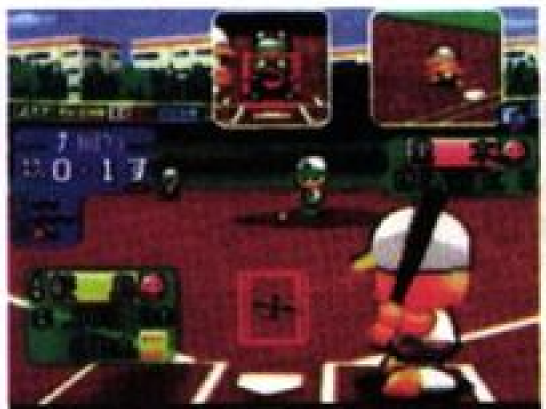
(대학 선택 조건 : 세력 대학을 클리어 하면 선택할 수 있음 송금액 : ?엔 집세 및 광열비 : ?엔 부활동비 : ?엔)

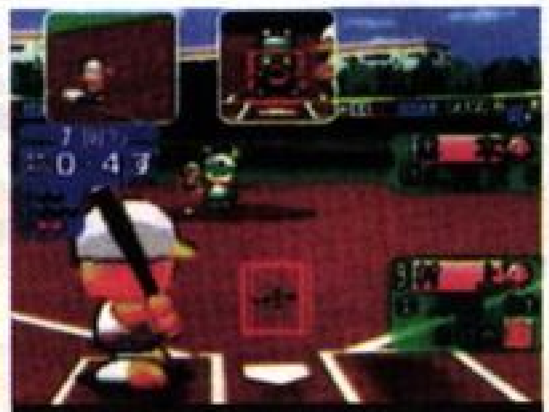
마지막으로 선택할 수 있는 오징어 대학. 여기는 단지 다른 대학과 시합만이 있을 뿐 연습도 이벤트도 일어나지 않는다. 지면 그대로 끝나는 석세스 모드로 게이머의 자질을 시험하는 무대가 될 것이다. 대신에 동료 선수들의 초기 능력치가 높고, 또 성장도 빠르다. 그리고 전 선수를 플레이어가 조작할 수 있기 때문에 실력이 충분하면 이길 수 있을 것이다.

아이콘도 연습도 없기 때문에 선수의 성장은 CPU 맘대로 올라간다. 만약 시합에서 좋은 평가를 받았다면 높은 경험치를 얻을 것이다.


후보도 없다! 단지 9명이 될 뿐…


전 선수를 조작할 수 있다


어떤 경기 내용을 보이는 가에 따라서 능력이 다양하게 오른다


당신의 실력을 확인할 수 있는 대학, 오징어!



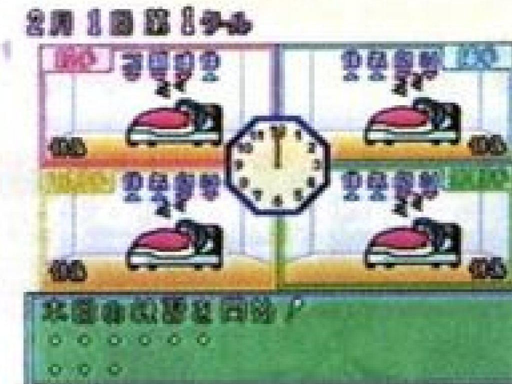
# 드라마틱 페넌트 모드

석세스 모드를 끝내고 프로 선수로 등록되면 선택할 수 있는 드라마틱 페넌트 모드. 드라마틱 페넌트 모드는 기존의 페넌트 모드를 보다 깊게 즐기기 위해 만들어진 것으로 캠프와 시합에서 선수를 성장시키는 모드이다. 석세스 모드의 연장선에 있는 모드라고 생각하면 쉽게 이해가 될 것이다.

## 선수들은 캠프에서 육성

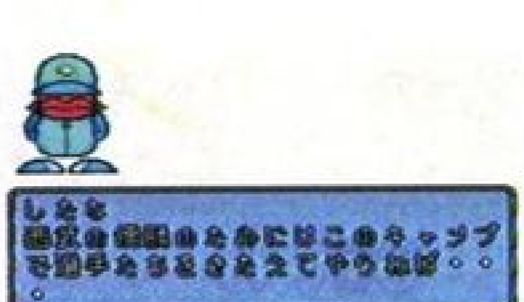
페넌트가 시작되기 전에는 캠프가 설치되어 있어서 팀 전원을 육성할 수 있다. 연습을 하면 선수 개개인에게 특수능력이 붙거나 새로운 변화구를 얻을 수 있다. 그리고 캠프가 끝나서 페넌트가 시작되면 게이머는 감독이 되어 선수 기용과 조정 등을 하게 된다. 시합 결과가 훌륭하면 선수에게 특수 능력이 부과되는 경우도 있다.


각 포지션 별로 연습을 지시


선수들의 몸 관리에 항상 신경을 써라



노멀 페넌트 모드도 설정 가능


입큰 코치에게 맡기면 알아서 키워준다


너무 무리하면 부상을 당하기도 한다

# 홈런 경쟁 모드

올스타 게임 시합 전에 열리는 홈런 경쟁을 별도의 모드로 만들었다. 10개의 스윙 중에서 홈런을 몇 개 뽑아 내는가를 경쟁하는 모드로 투수가 치기 좋게 던지는 공으로 홈런을 만들어야 한다. 구장, 선수를 고른 다음 한 선수로 경쟁할 것인지, 아니면 3명으로 팀플레이를 할 것인지 선택할 수 있다. 성적에는 홈런 수, 최고 비거리(飛距離), 사용선수, 홈런을 친 구장이 등록된다. 당신은 과연 몇 개의 홈런을 뽑아낼 수 있을 것인가?



다양한 형식으로 플레이 가능

성적은 자세히 표시된다

# 특수능력

## ● 투수

| | |
|---|---|
| 회복(回復)○, × | 회복○일 경우 등판기간이 짧아지고, ×일 경우에는 등판기간이 길어진다. |
| 직전(寸前)× | 승리를 눈앞에 둔 상태라면 능력이 떨어진다. |
| 런너(ランナー)× | 주자가 있으면 능력이 떨어진다. |
| 릴리스(リリース)○ | 변화구와 직구의 던지는 모션이 같다. |
| 핀치(ピンチ)○, × | 핀치○일 경우 핀치에 몰려도 동요하지 않는다.<br>그러나 핀치×일 경우 핀치에 몰리면 쉽게 동요된다. |
| 일발병(一発病) | 실투한 순간 1/2의 확률로 정 가운데로 공을 던진다.<br>일발병에 걸리지 않았을 경우에는 1/4의 확률로 이런 상태가 된다. |
| 승운(勝ち運), 패운(負け運) | 승운일 경우 등판하면 이길 확률이 오르며, 반대로 패운일 경우 지기 쉽다. |
| 타구반응(打球反応)○ | 투수 주위로 나오는 타구를 빨리 처리한다. |
| 단기(短気) | 상황이 악화되면 분노하여 컨트롤이 흐트러진다. |
| 번트(バント)○ | 번트 능력이 우수하여 공이 잘 굴러간다. |
| 변덕(ムラッ気) | 좋을 때와 나쁠 때의 능력 차이가 심하다. |
| 무드(ムード)○, × | 무드○일 경우 팀 내의 타력이 오른다. 팀 내에 한 명만 있어도 적용된다.<br>무드×일 경우 벤치에 있는 것만으로 팀의 타력이 떨어진다. |
| 안정감(安定感) | 이 특수 능력이 있으면, 컨디션(やる気)이 나쁠 때와<br>가장 나쁠 때의 능력 저하가 반으로 된다. 등판 기회가 많은 마무리<br>투수에게 반드시 필요한 능력. |
| 위압감(威圧感) | 타자의 능력을 낮추는 효과가 있다.<br>또, 타자가 위압감의 능력을 갖고 있어도 영향을 받지 않는다. |
| 대좌(対左)○, × | 좌타자가 나올 경우 능력이 떨어지거나, 오르는 특수능력으로<br>이번 작품에서는 투수에게도 생겼다. 만약 상대 타자가 계속<br>좌타자로 나올 경우 이 능력을 갖고 있는 투수를 사용할 것. |
| 사구남(四球男) | 3볼이 되면 투수의 컨트롤 능력이 떨어진다. |
| 슬로우 스타터(スロースターター) | 선발 투수로 나오면 3이닝까지는 능력이 떨어진다.<br>이후에는 투수가 갖고 있는 능력을 발휘할 수 있다. |
| 점차 몸이 풀림(尻上がり) | 「5」편과는 달리 6이닝 이후에 능력이 오른다. |

## ● 스테이터스

| | |
|---|---|
| 회복(回復)○, × | 회복○일 경우 등판기간이 짧아지고, ×일 경우에는 등판기간이 길어진다. |
| 센스(センス)○, × | 연습 등에 의한 각종 경험치가 1 증가 / 감소. |
| 부상당하기 쉬움, 어려움<br>(ケガしやすい / しにくい) | 연습에서 부상당하기 쉽다 / 어렵다. |
| 불면증(不眠症) | 체력, 컨디션이 내려간다. |
| 충치(虫歯) | 연습을 해도 근력이 오르지 않는다. |

## ● 타자

| | |
|---|---|
| 애버리지 히터(アベレージヒッター) | 미트 커서가 8이상이면 얻을 수 있다. 히트가 잘 나오는 특수 능력. |
| 파워 히터(パワーヒッター) | 파워가 120이상이면 얻을 수 있으며, 홈런이 잘 나온다. |
| 광각 타법(広角打法) | 밀어 쳐도 파워가 떨어지지 않는다. |
| 밀어 치기(流し打ち) | 밀어 치면 라인에 가깝게 떨어지며 페어가 잘 되어 안타를 만들어 낸다. |
| 대좌투수(対左投手)○ | 상대 투수가 왼손잡이면 타력이 오른다. |
| 찬스(チャンス)○, × | 찬스○이면 주자가 있을 때 타력이 오르며, 반대로 찬스×일 경우<br>타력이 떨어진다. |
| 역경(逆境)○ | 지고 있을 때 타력이 오른다. |
| 굿바이 사나이(サヨナラ男) | 굳바이 안타를 잘 친다. |
| 내야안타(内野安打) | 공을 치면 바로 스타트한다. |
| 헤드 슬라이딩(ヘッドスライディング) | 타격후 1루에 도달해서 아웃인지 세입인지 확실하지 않을 때<br>재빠르게 헤드 슬라이딩을 한다. |
| 부딪히기( 체当たり) | 크로스 플레이시 몸통을 날려 포수를 날려 버린다. |
| 도루(盗塁)○, × | 도루○일 경우 스타트가 빠르고, 반대로 도루×일 경우 스타트가 늦다. |
| 송구(送球)○ | 송구시 공이 많이 휘지 않는다. |
| 캐처(キャッチャー)○, ◎ | 캐처○일 경우 투수의 능력을 잘 끌어내고,<br>캐처◎일 경우에는 투수의 능력을 최대한으로 이끌어 낸다. |
| 위압감(威圧感) | 상대 투수의 스태미너의 소비량이 배가 된다. |
| 번트(バント)○ | 번트 능력이 우수하여 공이 잘 굴러간다. |
| 변덕(ムラッ気) | 좋을 때와 나쁠 때의 능력 차이가 심하다. |
| 무드(ムード)○, × | 무드 ○일 경우 팀 내의 타력이 오른다. 팀 내에 한 명만 있어도<br>적용된다. 무드 ×일 경우 벤치에 있는 것만으로 팀의 타력이 떨어진다. |
| 안정감(安定感) | 투수의 안정감 능력처럼 컨디션이 나쁠 때와 가장 나쁠 때<br>능력 저하가 낮다. 강한 타자를 만들기 위해서는 반드시 필요한 특수 능력. |
| 초구(初球)○ | 노 스트라이크일 때 미트 커서가 커진다.<br>원 스트라이크 이후에는 보통 상태로 돌아온다. |
| 삼진남(三振男) | 2스트라이크가 되면 미트 커서가 대폭 줄어드는 대신<br>파워는 줄어들지 않는다. |
| 만루남(満塁男) | 만루 상태가 되면 타력이 대폭 오른다. |
| 대타(代打)○ | 대타로 기용시 타력이 오른다. 찬스를 확실히 살리기 위해서는 팀 내에<br>이 특수 능력을 갖고 있는 선수가 한 명 이상 필요하다. |

| | |
|---|---|
| 위경련(しゃく) | 위가 아파서 연습을 할 수 없을 때가 있다. |
| 화분증(花粉症) | 봄이 되면 컨디션이 떨어진다. |
| 게으른 습관 (サボりぐせ) | 연습을 빼먹고 도망가는 경우가 있다. |
| 약기(弱気) | 자신이 없어져 컨디션이 떨어진다. |
| 상사병(恋の病) | 머리에 애인 생각밖에 없다. |
| 손톱이 아픔(爪が割れる) | 손톱이 아파서 연습을 할 수가 없다. |

# 컨디션에 의한 선수의 능력 변화

최상(絶好調) 상(好調) 보통(ふつう) 하(不調)

최하(絶不調) 휴식 상태 부상 상태

## ● 투수

| | |
|---|---|
| 최상 | 컨디션이 가장 좋을 때로 보통 때보다 스태미너 +60, 컨트롤 +24, 전 변화구의 변화량이 +2가 된다. |
| 상 | 스태미너 +30, 컨트롤 +12, 전 변화구의 변화량 +1, 최고 구속 -2km를 보인다. |
| 보통 | 스태미너, 컨트롤, 변화구의 변화량은 투수의 수치 그대로 반영된다. 최고 구속은 -4km. |
| 하 | 컨디션이 나쁠 때로 스태미너 -30, 컨트롤 -12, 전 변화구의 변화량 -1, 최고 구속은 -6km. |
| 최하 | 컨디션이 가장 나쁠 때로 스태미너 -60, 컨트롤 -24, 전 변화구의 변화량 -2, 최고구속은 -8km를 보인다. |
| 휴식 | 페넌트와 리그전에 나오는 것으로 투수로 등판할 수는 있지만 컨디션은 최하와 동일하게 취급된다. |

## ● 타자

| | |
|---|---|
| 최상 | 타자의 컨디션이 가장 좋을 때로 보통 때 보다 미트 커서의 크기가 한 단계 오르고, 파워가 +30으로 된다. |
| 상 | 미트 커서의 크기가 0.5 단계 오르고 파워가 +15로 된다. |
| 보통 | 미트 커서, 파워의 수치가 그대로 반영된다. |
| 하 | 보통 때보다 미트 커서의 크기가 0.5 단계 떨어지고 파워가 -15. |
| 최하 | 보통 때보다 미트 커서의 크기가 1 단계 떨어지고 파워가 -30으로 된다. |

# 능력치 랭크

선수의 데이터 수치는 각각 다음과 같다.

| 주력, 견력, 수비력 | |
|---|---|
| A | 14 ~ 15 |
| B | 12 ~ 13 |
| C | 10 ~ 11 |
| D | 8 ~ 9 |
| E | 5 ~ 7 |
| F | 2 ~ 4 |
| G | 0 ~ 1 |

| 파워 | |
|---|---|
| A | 140 ~ 255 |
| B | 110 ~ 139 |
| C | 95 ~ 109 |
| D | 80 ~ 94 |
| E | 65 ~ 79 |
| F | 20 ~ 64 |
| G | 0 ~ 19 |

| 스태미너 | |
|---|---|
| A | 151 ~ 255 |
| B | 111~ 150 |
| C | 81 ~ 110 |
| D | 61 ~ 80 |
| E | 31 ~ 60 |
| F | 15 ~ 30 |
| G | 0 ~ 14 |

| 미트 커서 | |
|---|---|
| A | 6 ~ 8 |
| B | 5 |
| C | 4 |
| D | 3 |
| E | 2 |
| F | 1 |
| G | 0 |

| 컨트롤 | |
|---|---|
| A | 180 ~ 255 |
| B | 155 ~ 179 |
| C | 135 ~ 154 |
| D | 120 ~ 134 |
| E | 110 ~ 119 |
| F | 100 ~ 109 |
| G | 0 ~ 99 |



'STAND'라고 서 있지만은 않겠다!!



# 죠죠의 기묘한 모험

제작사 : 캡콤
장 르 : 대전액션
발매일 : 가동중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

아케이드 & 드캐용 「파워 스톤」, 아케이드 발매 예정의 「스파 III 3rd STRIKE」 등 실험성 짙은 작품들로 환골탈태를 모색하는 캡콤. 이러한 캡콤의 노력은 「죠죠의 기묘한 모험」에서도 여실히 드러난다. '스탠드'라는 참신한 시스템을 도입하여 원작에의 충실과 대전의 깊이라는 두 마리의 토끼를 모두 잡았다는 평을 내릴 수 있을 것 같다. 좀 접근하기 힘든 시스템이지만 마스터했을 때 느낄 수 있는 대전의 깊이는 여타 2D 대전게임과는 비교를 할 수 없을 것이다. 캡콤의 앞으로의 행보에도 주의를 기울이며 죠죠의 기묘한 세계속으로 들어가 보자.

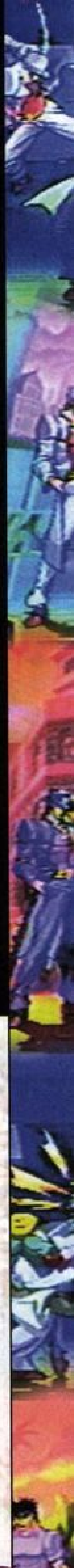
## 시스템

이제까지의 캡콤 게임과는 다르게 「죠죠의 기묘한 모험」(이하 '죠죠')은 4개의 버튼만을 이용한다. 펀치, 킥과 관계없이 다만 공격력의 차이만으로 약, 중, 강으로 나뉘며, 이 게임만의 독특한 시스템인 스탠드를 이용하기 위한 스탠드 버튼으로 구성되어 있어 CPS3 처녀작 「위저드」(국내명 「레드어스」)와 비슷하다고 할 수 있다. 캡콤 게임의 기존 시스템들이 거의 다 계승되었고 거기에 죠죠만의 독특한 시스템까지 존재하기 때문에 시스템만 알기에도 버거울지 모른다. 조금만 시간과 노력을 투자하자.

### 스탠드

스탠드란 기본적으로 본체 모드에서 스탠드 버튼을 누르거나 스탠드 소환기술 등을 쓰면 나타나는 공격보조 캐릭터, 혹은 변화된 본체의 모습을 일컫는 말이다. 본체 모드란 게임 시작시의 상태이며 본체 모드만으로 싸운다면 기존의 격투게임과 크게 다를 바가 없겠지만 스탠드 모드로 바꾸면 색다른 대전을 즐길 수 있다. 체력 게이지 바로 밑의 게이지가 스탠드 게이지로 이 게이지가 없어지면 스탠드를 불러낼 수 없지만 본체 모드가 되면 자동적으로 스탠드 게이지가 다시 차게 된다. 스탠드 게이지는 스탠드 모드일 때 대미지를 받거나 상대방의 스탠드 공격을 막았을 때 줄게되며 일정량 이상 줄어들면 경고표시가 나온다. 가드 편에서도 한번 더 다루겠지만 스탠드 모드일 때 적의 공격을 가드하다가 스탠드 크래쉬가 나오는 경우가 있다. 이때에는 스탠드가 강제로 들어가고 본체 모드로 바뀌면서 본체의 가드가 풀려버린다. KOF의 가드 브레이크를 연상하면 이해가 쉬울 것이다. 스탠드 모드는 크게 두 가지로 나뉘는데 하나는 본체와 스탠드가 분리되는 분리형이고, 또 하나는 스탠드와 본체가 일체 상태인 일체형이다. 분리형은 스탠드를 따로 조종할 수 있는 스타일과 따로 조종할 수 없는 스타일의 두 가지로 다시 나뉜다.

먼저 스탠드 모드가 되면 간단한 버튼 조합으로도 콤보가 되는 스탠드 콤보를 쓸 수 있다. 간단하면서도 대미지가 큰 편이고 필살기나 초필살기로의 연결이 가능하니 스탠드 모드에서는 기회가 있을 때마다 써주자. 대부분의 캐릭터들은 스탠드 모드시에 통상기나 필살기가 본체 때와는 달라지며 스탠드 모드일 때만 가능한 필살기, 초필살기도 있다. 당연히 연속기도 본체 전용과 스탠드 전용이 따로 있다.



스탠드 모드의 모든 공격은 상대의 몸에 닿기만 하면 본체이든 스탠드이든 히트 여부에 관계없이 대미지를 준다. 상대방이 본체 상태라면 상대의 체력을, 스탠드 모드라면 스탠드 게이지를 소모시키는데 이를 이용하여 스탠드 게이지가 적은 상대를 연속공격으로 몰아넣어 스탠드 크래쉬를 유도하여 큰 대미지를 주는 것도 가능하다. 본체 모드에서의 통상기나 필살기 중 순간적으로 스탠드가 나와서 공격하고 사라지는 기술들도 스탠드 모드시의 공격과 동일한 효과를 가진다는 것도 알아두자.


스탠드 공격은 가드해도 대미지가 있다

스탠드를 부르는 방법은 단순히 S버튼으로 부르는 방법, S+공격버튼으로 부르는 방법, 스탠드 부르기 공격(전 캐릭터 공통의 ↓↘→+S)으로 부르는 방법이 있다. S버튼으로 부르기는 언제든지 부를 수 있는 것으로 심지어는 점프 중에도 가능하다. 공격버튼+S로 부르기는 본체에서 곧장 스탠드 모드의 공격을 하면서 스탠드가 소환되는 것인데, 예를 들어 S+강공격을 하면 스탠드 모드시의 강공격을 본체 상태에서 하며 스탠드가 나오게 된다. 스탠드 소환공격은 전캐릭터 공통으로 특정 공격을 본체 모드에서 하면 스탠드가 나타난다. 그러저럭 빠르고 쓸만하여 본체에서 스탠드로 이어지며 연속기를 연결 할 수도 있다.


↓↘→+S 로 스탠드 소환

스탠드 모드시 본체와 스탠드를 나누어 스탠드만 따로 조작할 수 있다. 일부 캐릭터의 스탠드는 완전한 캐릭터로서 통상기와 필살기, 초필살기를 가지고 있으며 연속기도 가능하다. 그러나 스탠드 게이지가 길지 못하고 스탠드를 완전 분리하여 싸울 때에는 본체는 무방비 상태가 되므로 본체의 가드에 신경을 써야한다.

## 가드

가드는 기존의 게임과 같은 방식으로 방향키를 상대와 반대방향으로 유지하면 된다. 그러나 막는 것도 제 살인 만큼 가드를 한다고 해서 피해가 없는 것도 아니므로 피해를 최소화하기 위해 가드방식이나 시스템을 잘 알아둘 필요가 있다.

### 공중 가드

상대방이 지면에 발을 대고 하는 공격 이외에는 거의 대부분을 가드할 수 있으며 지면에 발이 닿은 상황에서 하는 공격도 일부는 막을 수 있다. 주로 띄우기 공격이나 대공기 등을 맞고 날아가다 낙법을 한 뒤 가드하는 경우가 일반적이다. 점프를 했다면 상대방을 공격하기 직전까지는 항상 가드를 하고있자.


공중 가드

### 어드밴싱 가드

스파 VS 마벨 시리즈에서 선보인 시스템으로 가드한 뒤 자신이 밀리지 않고 공격한 상대방을 밀어내는 시스템이다. 상당히 중요한 시스템으로 가드시에도 대미지가 있으니 상대의 연속공격의 발동 공격을 가드하자마자 밀어내어 피해를 최소화하자. 게다가 연속공격을 생각하고 들어온 상대는 선입력으로 기술들을 입력해놓기 때문에 연속기 발동 공격을 막고 밀어낸 뒤 앞에서 홀로액션하는 상대에게 판정 좋은 초필 등으로 역습을 노릴 수 있다.

### 가드 캔슬

제로의 그것과 비슷하다. 가드 후 곧장 공격하는 것으로 느리게 발동하여 잘 맞지 않는 수도 있어 그다지 신뢰할 수는 없다. 차라리 어드밴싱 가드로 상대를 밀어내고 역습을 가하는 쪽을 추천한다.


어드밴싱 가드


가드 캔슬

가드를 해도 대미지가 생기는 경우는 위에서도 설명했지만 본체 모드에서 스탠드 모드의 공격을 막을 때 체력이 줄기 때문이다. 스탠드 모드라면 스탠드 게이지가 줄어들며 스탠드 게이지가 다 줄어들면 스탠드 크래쉬가 일어나고 스탠드가 강제로 들어간다. 또한 본체는 순간 가드 불능상태에 빠지게 되니 주의하자. 스탠드 게이지가 적은 상태에서 상대의 다단히트 스탠드 공격(예: 죠죠의 푸튼오라)을 가드한다면 가드 도중 스탠드 크래쉬가 나며 스탠드는 들어가고 본체는 나머지의 공격을 모두 맞게 된다. 그러므로 스탠드 모드일 때는 항상 스탠드 게이지에 주의하고 여차하면 스탠드를 불러들여 본체 모드로 돌아가 스탠드 게이지를 채워줘야 한다.

## 낙법과 파고들기

낙법은 공중낙법과 다운회피 두 가지가 있다. 공중낙법은 공중에 떠워졌을 때라면 언제든지, 다운 회피는 다운되어 땅에 닿기 직전에 공격 버튼을 두 개이상 누르는 것으로 쓸 수 있다.

공중낙법을 사용하는 이유는 상대의 공격을 맞고 날아가는 중이거나 띄우기 공격을 맞고 공중에 떴을 때 사용하여 적의 추격타를 막거나 역습을 하기 위함이다. 낙법을 안 할 경우 공중을 날아가는 도중에도 온몸에 판정이 있기 때문에 거의 모든 기술들을 다 맞게 되므로 반드시 낙법을 하여 추격타를 방지하자. 공중낙법은 방향키와 조합하여 낙법하는 방향을 결정할 수 있다. 방향키를 앞으로 하면 앞쪽으로, 뒤로 하면 뒤쪽으로 자세를 잡게 된다. 방어를 위해서라면 뒤쪽으로, 반격을 위한 것이라면 앞쪽으로 하기를 권한다.


공중낙법

다운회피는 KOF시리즈에서도 보았던 그것으로 특별한 쓸모를 못 느끼는 시스템이니 그리 주목할 필요는 없다.


다운회피

파고들기는 본체 모드에서만 가능하며 역시 KOF 시리즈의 회피 구르기와 비슷하다. 모든 기술을 회피하며 파고들고 거리도 꽤 긴 편이다. 딜레이도 적은 편이니 과감하게 사용하여 적의 배후를 점하자.


적의 공격을 피하며 파고든다

## 텐덤어택

커맨드는 ↓↙←+S로 전 캐릭터가 공통으로 가지고 있는 기술이지만 캐릭터마다 활용성이나 전개방식이 제각각이다. 캐릭터 각자의 스탠드 모드에 따라 텐덤어택의 성격이 달라지며 프로그램 타입과 오리지널 콤보 타입으로 나뉜다.

### 프로그램 타입

프로그램 타입은 선입력으로 커맨드 입력을 한 뒤 스탠드의 공격을 미리 프로그램 해 놓는 것으로 참신의 극을 보여주는 시스템이라 칭하고 싶다. 커맨드 입력 후 S버튼을 떼지 않고 계속 누르고 있으면 스탠드 게이지가 없어질 때까지 입력할 수 있지만 입력하는 동안에는 본체가 무방비 상태가 되니 주의를 요한다. 프로그램이 끝나면 스탠드는 프로그램된 대로 통상기, 필살기 등을 쓰게 되며 그 사이에 본체도 공격에 가담할 수 있다. 스탠드를 보내놓고 같이 달려들어 본체+스탠드의 양동작전도 가능하다. 하지만 본체나 스탠드의 누구라도 공격을 받으면 종료되어 버린다. 주로 본체와 스탠드가 분리되는 분리형이 이런 타입이며 사용법을 확실히 마스터한다면 상대를 쉽게 패닉으로 몰아넣을 수 있다.


죠죠의 텐덤어택은 대표적인 프로그램 타입

### 오리지널 타입

오리지널 타입은 「스파 제로 2」의 오리지널 콤보와 성능이나 활용도가 같다.

텐덤어택을 시도하면 고속으로 전진하며 모든 통상기, 필살기의 딜레이가 없어져 연속기로 연결이 가능하다. 통상기나 필살기는 스탠드 모드일 때의 그것이며 스탠드 콤보에서 필살기로 연결하여 사용하자. 주로 본체와 스탠드가 떨어지지 않는 일체형의 캐릭터가 오리지널 타입이며 구석에서 공중으로 띄워놓고 콤보를 계속 넣는 것이 안정적이고 편하다.


거의 전 기술이 노딜레이로 들어간다



# 숨겨진 캐릭터

## 청년 죠셉

### 선택법

죠타로⇨폴나레프⇨죠셉⇨카쿄인⇨이기⇨압둘⇨죠셉순서로 각각의 캐릭터 위에서 스타트버튼을 한번씩 눌러주고 마지막 죠셉에서 스타트 버튼을 1초정도 누르고 있으면 청년죠셉을 선택할수 있다. 원작 2부에서 활약했던 2대 죠죠로 '파문'이라는 특수한 공격술을 익히고 있다. 스탠드가 없으며 3부의 늙은 죠셉과 그다지 큰 차이는 없다.



청년 죠셉

## 쉐도우 디오

### 선택법

디오를 고를 수 있을 때 디오 위에서 스타트 버튼을 5번 누르고 5번째 스타트 버튼은 1초이상 누르고있으면 디오가 쉐도우 디오로 바뀐다. 청년 죠셉처럼 스탠드가 없다. 노말 디오와 거의 차이가 없다.


쉐도우 디오

## 디오

### 선택법

아레시⇨데보⇨치카 순서로 각각의 캐릭터 위에서 스타트 버튼을 한번씩 누르고 마지막에 미들러 위에서는 스타트 버튼을 세 번 누른다. 스토리 모드에서 볼수 있는 강력함은 아니지만 강한 축에 드는 캐릭터. 능력보다는 쓸 수 있다는데 의의를 두자.



디오

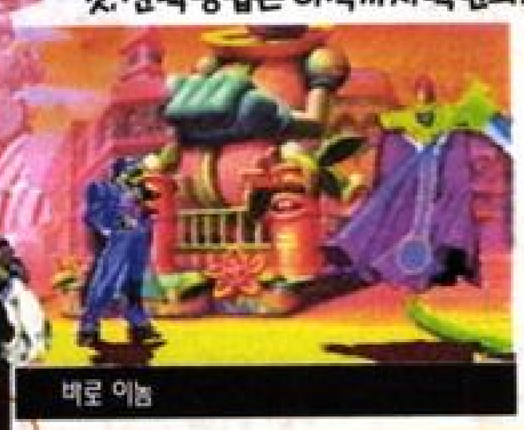


## 난입 캐릭터

## 데스 13

### 선택법

죠타로 일행(죠타로, 죠셉, 압둘, 카쿄인, 폴나레프, 이기 중 한 명)으로 플레이하여 노미스로 모든 라운드를 초필살기로 끝내면 5스테이지 후 갑자기 난입하는 캐릭터. 공중에떠다니며 거대한 낫을 휘두르거나 던지면서 공격한다. 난입 캐릭터치고는 그다지 강하지 않고 보너스 게임 같은 성격이니 쉽게 이길 수 있을 것. 선택방법은 아직까지 확인되지 않았다.


바로 이놈


낫을 이용한 공격

# 캐릭터 공략

## 쿠죠 죠타로



역시 이 게임의 주인공답게 강력한 필살기와 연속기를 가지고 있다. 스탠드나 본체 어느 모드 모두 강력하며 특별히 모드를 따지지 않는다. 기본기나 특수기도 쓸만하며 스탠드 모드일 때의 앉아 강공격은 대공기로 사용할 수도 있으며 히트한 상대를 띄울 수 있으니 추가타를 노리자. 스탠드 콤보의 앉아 약⇨중⇨강 뒤에 캔슬로 오라오라나 푸튼오라를 써준다면 엄청난 대미지를 노릴 수 있다. 마하오라나 오라오라 등을 이용하여 상대방을 구석에 몰아놓고 게임을 유리하게 이끌어 나갈 수 있으며 쉼 없는 공격으로 스탠드 크래쉬를 유도하는 전략이 가장 최선책. 역으로 상대에게 몰렸다면 어드밴싱 가드로 상대방을 밀어내고 푸튼오라 등으로 역습을 가하자. 견제기로는 앉아 중공격이 좋고 히트하면 마하오라, 오라오라로 연결이 가능하니 히트한다면 기회를 놓치지 말자. 게다가 일발역전의 스타 플라티나 더 월드도 상당히 좋다. 게이지가 MAX 상태일 때의 스타 플라티나 더 월드로 전체 체력 게이지의 절반 이상을 날려버리자.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 이단점프 | 점프중 ↘, ↑, ↗ | 스탠드 모드 |
| | →+강 | 하단판정 |
| | ↘+강 | 하단판정 |
| | →+중 | 중단판정, 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 오라오라 | ↓↘→+공격 | 스탠드 모드시 연타로 위력 증가 |
| 마하오라 | ↓↙←+공격 | 스탠드 모드시 2번 입력 가능 |
| 스타핑거 | →↓↘+공격 | 버튼을 떼는 순간 발동 |
| **초필살기** | | |
| 푸튼오라 | ↓↘→+공공(2개 이상 동시에) | |
| 스타 브레이커 | ↓↙←+공공(2개 이상 동시에) | 버튼을 떼는 순간 발동 |
| 스타 플라티나 더 월드 | →, 중, 약, →S | 게이지 3개 이상 소비 |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨약⇨약 | | |
| 약⇨약⇨중⇨강 | | |
| ↓+약⇨↓+중⇨↓+약⇨↓+중 | | |
| ↓+약⇨↓+중⇨↓+강 | | |

### 기술 소개

**■오라오라 (↓↘→+공격)**

스탠드가 나타나 무수한 펀치를 내지르며 전진하는 기술. 발동이 빨라 죠타로의 주력 기술이 된다. 본체 모드에서는 본체와 떨어져서 행동하므로 기술 입력 후 본체의 개별 행동이 가능하여 본체+스탠드의 양동공격이 가능하다. 거의 모든 콤보 중에 오라오라로 캔슬이 가능하며 본체시에는



오라오라!!

스탠드의 공격 중에 본체가 이동하여 상대에게 다시 콤보를 넣고 오라오라로 이어지는 무한콤보도 존재한다. 약간의 대공성도 있으며 띄우고 나자마자 캔슬로 써주면 상대는 낙법할 시간도 없이 맞게 된다. 구석으로 몰고가기 좋은 기술로 자주자주 써주어 상대를 구석 쪽으로 몰고가자.

**■마하오라 (↓↙←+공격)**

스탠드가 나타나 돌진하며 단발펀치를 날리는 기술로 스탠드 모드시에는 2회 입력으로 큰 대미지를 노릴 수 있다. 역시 본체 모드에서는 스탠드와 별도로 죠타로가 움직일 수 있으므로 기술 입력 후 대시하여 추가타를 노리거나 가드하는 상대의 움직임을 봉쇄하자. 빠른 발동으로 인해 콤보 중에 입력하면 아무 때나 들어가며 오라오라와 함께 무한콤보에 쓰인다. 스탠드 상태시 대미지도 상당한 편.



분노의 철권

**■스타핑거 (→↓↘+공격)**

주인공에게는 반드시 있어야할 이 커맨드의 무적 대공기가 죠타로에게는 없다. 기술 입력 후 버튼을 떼는 순간 기술이 발동하며 스탠드가 나타나 짧은 칼로 상대방을 찔러준다. 히트 여부에 관계없이 몸에 닿기만 하면 상대를 끌어들여 죠타로의 앞으로 이동시키며 히트했다면 연속으로 콤보나 연속기가 들어가지만 가드 상태라면 들어가지 않는다. 스탠드 모드시의 연속기 중에 약버튼으로 써주면 연속기로 이어진다. 역시 무한콤보에 쓰인다.





이리 온

**■푸튼오라 (↓↘→+공공)**

오라오라의 강화판. 오라오라를 백만 번쯤 연타하는 기술이다. 물론 본체 모드에서는 스탠드와 본체의 2중 공격이 가능하다. 대미지도 상당하고 대공기로도 쓰이는 만능의 기술.



오라오라오라오라오라오라

**■스타 브레이커 (↓↙←+공공)**

기술 입력후 버튼을 떼면 발동하는 필살기. 축적하지 않고 곧장 써준다면 연속기에서 무리없이 들어간다. 단발이지만 파워도 좋고 히트 후 추가공격도 가능하다. 그러나 푸튼오라에 밀려 빛을 보지 못하는 불운의 초필살기.

**■스타 플라티나 더 월드 (→, 중, 약, →S)**

궁극의 초필살기. 시간을 멈춘다는 약간은 황당한 설정의 기술. 시간이 멈춰지면 상대방은 전혀 움직일 수 없으며 화면 하단의 필살기 게이지가 다 없어질 때까지 맘껏 상대를 유린할 수 있다. 맞는 상대방은 뒤로 밀려나지도 않아 히트 수를 늘리는데 아주 좋다. 다만 스타 플라티나 더 월드 사용 중에는 필살기 게이지를 이용한 초필살기가 발동되지 않는다는 점이 흠. 만능인 것 같지만 의외로 시간이 짧아 게이지가 5개 이상이 아닐 때는 그다지 효과적이지 못하다. 게이지를 모아 한번에 일발역전을 노리도록 하자.



유린하는 자와 유린당하는 자

## 연속기

■**본체 모드**

- 점프 강⇨앉아 약 2⇨오라오라⇨대시 강⇨앉아 강
- 점프 강⇨서서 강⇨스타 브레이커
- 점프 강⇨서서 중⇨약 마하오라⇨대시 강⇨앉아 강

■**스탠드 모드**

- 점프 강⇨서서 약×2⇨서서 중⇨약 오라오라⇨마하오라
- 점프 강⇨서서 약×2⇨서서 중⇨오라오라
- 점프 강⇨서서 약×2⇨서서 중⇨푸튼오라


점프 강


서서 강에 이어…


스타 브레이커, 최소 축적으로 들어간다



# 이기



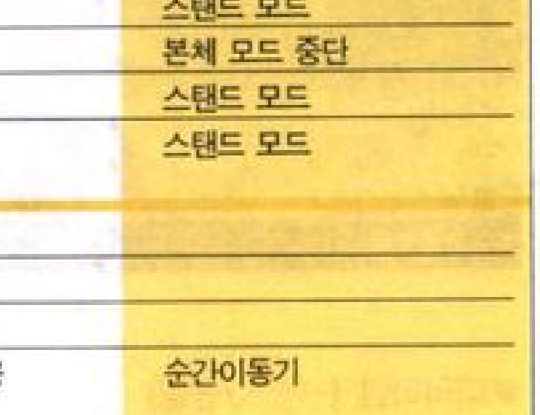
동물 캐릭터. 게임 자체가 워낙 엽기물인 관계로 별로 신기할 것도 없지만 제작자를 향한 엄청난 분노는 어찌할 도리가 없다. 작은 체구로 인해 웬만한 기술들은 몸에 닿지도 않고 흘려버리며 스탠드 모드시의 기술들은 엄청난 리치를 자랑한다. 갖가지 쓸데없는 특수기들이 존재하고 필살기들은 없는 기술이 없다. 다만 축적계라는게 한가지 흠. 초필살기의 성능도 좋아 기술들만 놓고 본다면 마치 보스캐릭터 같다. 하지만 단지 개라는 이유만으로 여러 사람들에게 개취급을 당하는 불운의 캐릭터. 본체 모드나 스탠드 모드나 각각 일장일단이 있어 무엇을 이용하라고 딱 집어 말할 수 없다. 공격시에는 스탠드 모드가, 방어시에는 본체모드가 더 유리하다.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 공중 부유 | 점프중 ↘, ↑, ↗입력후 유지 | 스탠드 모드 |
| | 공중 부유중 공격버튼 | 부유 중에 수직 아래로 뭔가를 떨어뜨려 공격한다 |
| 공중 대시 | 점프중←←, →→ | 스탠드 모드 |
| | →+중 | 본체 모드 중단 |
| | →+강 | 스탠드 모드 |
| | 점프중 ↓+공격 | 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 샌드 크러쉬 | ←축적 →+공격 | |
| 샌드 어택 | ↓축적↑+공격 | |
| 샌드 크러치 | →↘↓↙←+공격 | |
| 샌드 매직 | →↓↘+공 or ←↓↙+공 | 순간이동기 |
| **초필살기** | | |
| 빅 샌드 웨이브 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 샌드 스톰 | 약, 약, →, 중, 강 | 순옥살 계열 |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨중⇨강 | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |

## 기술 소개

■**샌드 크러쉬 (←축적 →+공격)**

돌진계의 기술로 가장 자주 쓰게 될 주력기술. 발동도 빠르고 딜레이가 거의 없으니 견제기로 그만이다. 콤보에서 연속기로 이어진다. 판정이 좋아 지상공격을 대부분 이긴다.


무력 돌진기다

또하나의 축적기술인 샌드 어택은 대공성능이 뛰어나니 항상 방향키로 축적하는 버릇을 들여놓아 적절한 때 이용할 수 있도록 한다.

■**샌드 어택(↓축적↑+공격)**

축적계의 대공성능의 기술. 발동이 매우 빠르고 지상공격으로도 사용할 수 있다. 연속기에서의 연결도 가능. 발동은 빠르지만 가드당하면 반격에 주의하자. 하지만 워낙 이기라는 캐릭터가 작아 반격의 위험은 거의 없다시피 하다.


대공과 연계 동시 어택

■**샌드 크러치 (→↘↓↙←+공격)**

기술을 발동하면 스탠드가 나타나 앞으로 슬슬 미끄러지다가 상대를 잡는다. 잡은 상대를 모래 회오리 속에서 때리는 동안 이기가 따로 움직이며 추가타를 때릴 수 있다. 대전 중에는 그리 자주 쓸 기회가 없다.


스크류 어퍼

■**샌드 매직 (→↓↘+공 or ←↓↙+공)**

일종의 순간이동기 커맨드로 고우키의 아수라 섬공과 흡사하다. 실용성은 그다지 높지 않다.

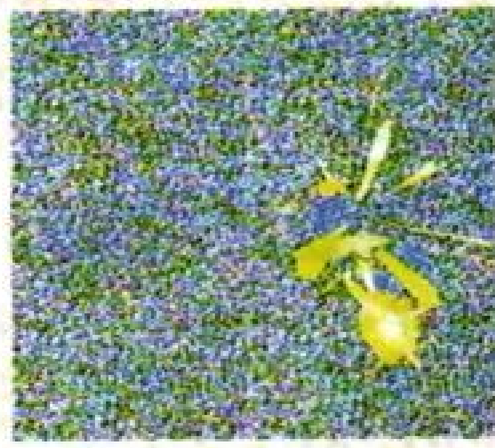
■**빅 샌드 웨이브 (↓↘→+공공)**

모래의 파도를 넘실넘실 몰고와서 상대를 묻어버리는 초필살기. 대미지도 크고 판정도 좋다. 연속기에서 이어지지는 않지만 단발로도 충분히 유용한 기술. 주력 초필살기가 된다.


넘실넘실

■**샌드 스톰 (약, 약, →, 중, 강)**

말세가 가까워졌는지 개나 소나 순옥살을 쓰게 됐다. 세기말이다.


모래양의 이기

## 연속기

■**본체 모드**

- 점프 강⇨앉아 중⇨샌드 어택
- 점프 강⇨서서 중⇨빅 샌드 웨이브

■**스탠드 모드**

- 점프 강⇨서서 약⇨서서 중⇨빅 샌드 웨이브
- 점프 강⇨앉아 약⇨앉아 중⇨샌드 크러쉬
- 점프 강⇨서서 약⇨서서 약⇨서서 중⇨서서 강⇨샌드 크러쉬



# 미들러

이 게임의 유일한 홍일점인데다가 노출도도 상당히 높다. 본체 모드나 스탠드 모드 둘 다 강하며 특히 스탠드 모드시에는 통상기까 상당히 파워업 한다. 어느 모드든지 통상기나 필살기를 이용한 견제기가 뛰어나므로 굳이 먼저 상대를 공격할 필요없는 방어형 캐릭터로 사용하는 것이 좋다. 견제기로는 하픈 샷과 ↘+중이 쓸만하다. 하픈 샷은 연속기에서 캔슬로 연결이 가능하고 날아가는 속도가 빨라 움직임을 봉쇄하기 좋다. 스탠드 모드시에는 스탠드 콤보를 자주 써주며 특히 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강으로 이어지는 콤보는 마지막에 상대를 띄우므로 추가 공격이 가능하다.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 이단점프 | 점프중 ↘, ↑, ↗ | |
| | →+중 | 본체 모드 |
| | ↘+중 | 본체 모드 |
| | 점프중 ↓+강공격 | |
| | ←+약 | 스탠드 모드 |
| | ←+강 | 스탠드 모드 |
| | →+강 | 스탠드 모드 |
| | 점프중 ↓+강 | 스탠드 전용 |
| **필살기** | | |
| 하픈 샷 | ↓↘→+공격 | |
| 모터 헤드 | ↓↙←+공격 | |
| **초필살기** | | |
| 메가 하픈 스트라이크 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 모터 쇼 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | |
| 디너타임 | →↓↘+공공(두개 이상 동시에) | |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨약⇨중⇨강 | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |
| 약×4 | | |

## 기술 소개

### ■하픈 샷 (↓↘→+공격)

전방으로 빠른 화살을 던지는 장풍류의 필살기로 발동이 빠르고 딜레이가 적어 견제기로 적당한 기술. 기본기에서 캔슬이 가능하며 대미지는 그다지 기대할 만한 수준은 아니다. 자세가 낮은 캐릭터에게는 그냥 머리위로 지나가 버리기도 한다.



구녕이 보이면 일단 꽂자

### ■모터 헤드 (↓↙←+공격)

땅 밑에서 자동차를 소환하여 공격하는 엽기적 기술. 버튼의 세기에 따라 자동차의 출현 위치가 변한다. 충분히 대공기로 쓸 수 있고 거리에 따라 견제기로도 사용된다. 띄우기 공격을 한 뒤에 낙법으로 도망치는 상대에게 추가타로 먹이기 좋다.



자나깨나 차조심

### ■메가 하픈 스트라이크(↓↘→+공공)

하픈 샷의 강화판. 히트하면 적을 벽에 꽂아 놓고 수십 개의 화살을 날려 구멍을 뚫는다. 발동이 빨라 연속기 중 무리없이 연결되며 대미지도 큰 편이다.



무차별 구녕뚫기

### ■모터 쇼 (↓↙←+공공)

모터 헤드의 강화판. 모터 헤드를 다섯 번 연속으로 소환한다. 일격 히트시 올 히트 보장. 대공기로 써주면 효과적이다.



5중 연쇄 추돌

### ■디너타임 (→↓↘+공공)

가드 불능의 잡기 판정 공격으로 엽기의 끝을 여실히 보여주고 있다. 기술을 쓰면 상대의 발 밑에서 얼굴이 나타나 상대를 삼키는데 이때 이동하거나 점프해서 피할 수 있다. 그러나 잡혀서 삼켜졌다면 잘근잘근 씹힌 다음에 다시 뱉어진다. 대미지도 괜찮고 구석에서 움직이지 않으려는 방어형 캐릭터에게 가끔씩 써주자. 뱀파이어 시리즈 자벨의 헬 덩크과 같은 성격의 기술이다.



씹지좀 마

## 연속기

### ■본체 모드

- 대시 강⇨하픈 샷
- 점프 강⇨서서 강⇨하픈 샷
- 점프 강⇨서서 약⇨서서 중⇨하픈 샷



점프 강공격



앉아 중공격 후 캔슬로…



하픈 샷. 기본 중의 기본

### ■스탠드 모드

- 점프 강⇨서서 약×3⇨서서 중⇨서서 강
- 점프 강⇨앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강(띄우기)⇨추가타



# 죠셉 죠타로

원작 2부의 주인공이며 2대 죠죠. 화려했던 과거의 경력만큼 강력한 캐릭터이다. 본체 모드와 스탠드 모드시에 필살기의 변화가 약간 있으며 기본기도 조금씩 차이를 보이고 있다. 어느 모드로 싸우나 무방하지만 견제하기에는 본체 쪽이, 적극적으로 공격해 들어가기엔 스탠드 쪽이 좋다. 완벽에 가까운 올 라운드 캐릭터. 스탠드 모드시 점과 근거리에서 중공격 버튼으로 나가는 어퍼컷은 히트시키자마자 스승의 가르침으로 캔슬하면 히트시킬 수 있으니 허밋 웨이브에서 이어주자. 턴뎀어택은 오리지널 콤보 타입으로 엄청난 활용성을 가진다. 턴뎀어택을 시도했으면 가장 효과적인 오리지널 콤보는 약⇨약⇨중⇨책사의 업(버튼연타)이다.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 슬라이딩 | ↘+강 | 본체 모드 |
| 슬라이딩 | ↘+중 | 스탠드 모드 |
| | →+강 | 중단 |
| | ↘+강 | 스탠드 모드 |
| 앞구르기 | 공공 | 스탠드 모드, 파고들기와는 다름 |
| **필살기** | | |
| 산취색의 파동질주 | →↓↘+공격 | |
| 파문비트 | 레버 1회전+공격 | |
| 책사의 업 | ↓↙←+공격 | 본체 모드시 반격기, 스탠드 모드시 타격기 |
| 청록파문질주 | ↓↘→+공격 | 본체 모드 전용 |
| 허밋 웨이브 | ↓↘→+공격 | 히트시 버튼 연타로 추가 공격 가능, ←+공격으로 끌어당길 수 있다. 스탠드 전용기 |
| **초필살기** | | |
| 스승의 가르침 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 파문질주 | 레버 2회전+공격 | |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨약⇨중⇨강 | | |
| 약⇨중⇨앉아 강 | | |
| 약⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |

## 기술 소개

### ■산취색의 파동질주 (→↓↘+공격)

앞으로 약간 전진하며 위에서부터 아래로 내려찍는 공격. 대공기로도 쓸 수 있지만 발동이 느린 편이라 무리가 따른다. 지상에서 연속기로 넣는 것이 더 편하고 좋다.


노익장

### ■파문비트 (레버 1회전+공격)

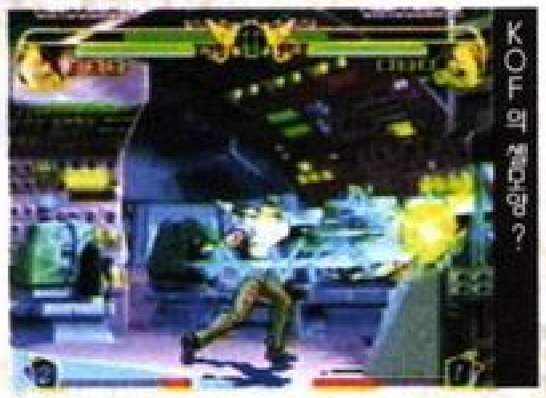
적을 잡아 스탠드로 감싸고 전기 충격을 주는 커맨드 잡기. 기회가 자주 오게 되므로 놓치지 말고 써주자. 대미지는 그다지 크지 않다.

### ■책사의 업 (↓↙←+공격)

본체 모드에서는 반격기로, 스탠드 모드에선 타격기로 변한다. 본체에서 반격기로 쓰기보다는 스탠드 모드에서 타격기로 쓰는 편이 좋다. 타격 리치가 짧으니 기본기에서 캔슬하거나 구석에서 콤보를 넣는 중에 연결해야 이어진다. 대미지가 제법 큰 편.

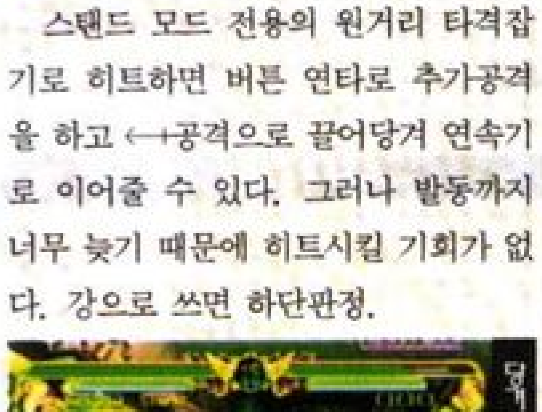
### ■청록파문질주 (↓↘→+공격)

본체 모드에서만 나가는 장풍계 기술로 화면 끝까지 나가진 않지만 견제기로 충분히 쓸 수 있는 기술. 연속기 도중에 넣어줘도 쉽게 들어간다. 본체의 주력 견제기.


KOF의 [illegible]?

### ■허밋 웨이브 (↓↘→+공격)

스탠드 모드 전용의 원거리 타격잡기로 히트하면 버튼 연타로 추가공격을 하고 ←+공격으로 끌어당겨 연속기로 이어줄 수 있다. 그러나 발동까지 너무 늦기 때문에 히트시킬 기회가 없다. 강으로 쓰면 하단판정.


다리걸기

### ■스승의 가르침 (↓↘→+공공)

히트시 7히트 짜리 강력한 뇌광권을 먹이는데 대미지도 좋고 발동도 빠르지만 문제는 극악의 리치. 연속기 중에는 절대 안 들어간다. 서서 약 펀치에서 캔슬하면 간신히 들어가는 정도. 그럭저럭 어퍼컷이 대공성능도 가지고 있어 점프해 오는 상대에게 유효하다. 지상에서는 맞출 생각하지 말자.

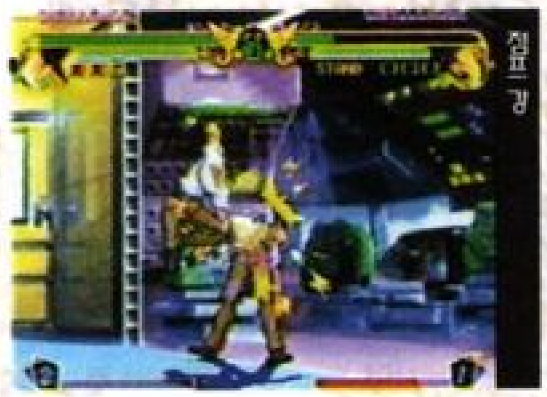
### ■파문질주 (레버 2회전+공격)

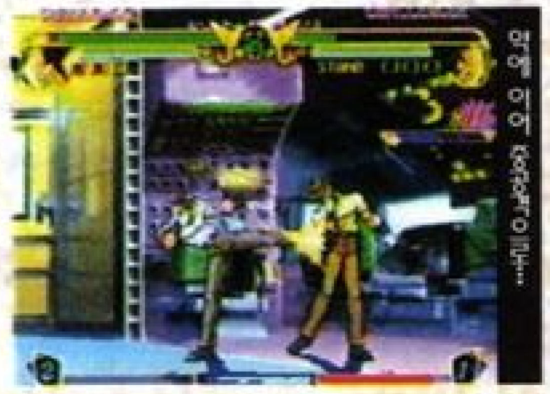
파문비트의 강화판이라 할 수 있다. 그다지 강력하지 않고 리치도 길지 않다. 그러나 발동만 했다 하면 상대는 도망갈 수 없게 되어 꼼짝없이 잡힌다. 파고들기나 앞구르기 등으로 적의 뒤로 돌아간 뒤 선입력으로 써주자. 지상입력이 안되니 사용할 기회를 잡기가 쉽지는 않을 듯.

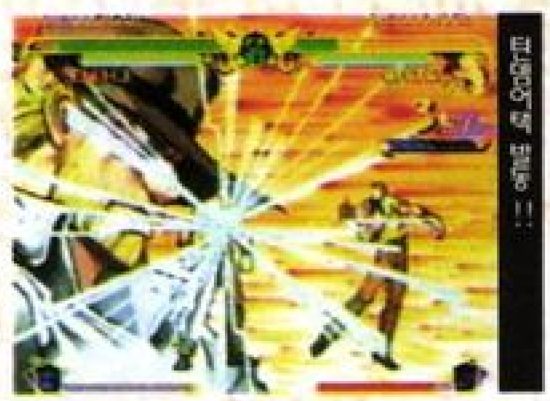
## 연속기

### ■본체 모드

- 점프 강⇨약⇨중⇨청록파문질주 or 스탠드 발동기 or 턴뎀어택
- 점프 강⇨강⇨청록파문질주 or 스탠드 발동기 or 산취색의 파동 or 턴뎀어택
- 점프 강⇨스승의 가르침


점프 강


역에 이어 중공격으로…


턴뎀어택 발동!!


달려들며 약⇨약⇨중…


연타력이 심히 요구되는 시점

### ■스탠드 모드

- 점프 강⇨모든 스탠드 콤보
- 점프 강⇨약⇨약⇨턴뎀어택

ARCADE

# 청년 죠셉



쉐도우 디오처럼 스탠드가 없다. 물론 상대의 스탠드 공격을 받으면 체력이 깎인다. 역시 어드밴싱 가드와 가드 캔슬을 생활화하여 대미지를 최소화하자. S버튼을 누르면 채찍 비슷한 무기로 공격을 한다(아마도 원작의 그것을 나타내려 한 듯). 점프 강 공격이 상당히 좋아 뜨자마자 써줘도 착지할 때까지 판정이 유지된다. 견제의 기본은 아이언 보우건과 트래커 부메랑이다. 딜레이가 없다시피 하니 남발해도 좋다. 원거리 무기로 견제하다 기회가 생기는 대로 크래커 보레이로 큰 대미지를 노리자. 방어형으로 나가는 게 안정적. →+S는 띄우기 공격으로 띄우자마자 잊혀지지 않는 생각을 써줘도 된다. 그러나 거리가 멀어 안 들어 가는 일이 많으니 다른 추가타를 노리자. 추천기술은 파문콜라.


스탠드 버튼을 누르면

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 슬라이딩 | ↘+강 | |
| | →+강 | 중단 |
| | →+S | 띄우기 공격 |
| **필살기** | | |
| 파문커터 | ↓↘→+공격 | |
| 파문콜라 | →↓↘+공격 | |
| 아이언 보우건 | →↘↓↙←+공격 | |
| 크래커 부메랑 | ↓↙←+S | |
| 크래커 보레이 | ↓↘→+S | 2회 추가입력 가능 |
| | S | 2회째 추가공격 |
| | S, →+S, ↓+S | 3회째 추가공격(상, 중, 하단 판정) |
| **초필살기** | | |
| 잊혀지지 않는 생각 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 에이저의 붉은 돌 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | 가드 불가 |

## 기술 소개

### ■파문커터 (↓↘→+공격)

죠셉의 청록파문질주와 다를 것이 하나도 없는 기술. 이름만 다르다.


늙으나 젊으나

중근거리 견제용으로 탁월한 성능을 보여준다.

### ■파문콜라 (→↓↘+공격)

개그성 기술. 콜라를 흔들어 위로


젊은 '시정' 거리

뿜어낸다. 대공기처럼 보이지만 그건 어디까지나 대공기처럼 보이는 것일 뿐! 지상 연속기에서 이어줄 수 있지만 띄우고 나서가 여의치 않다. 구석이라면 써준 후 곧바로 잊혀지지 않는 생각을 넣어주자.

### ■아이언 보우건 (→↘↓↙←+공격)

보우건에서 쇠공을 발사한다. 원거리 견제기로 좋으며 딜레이가 거의 없어 활용성이 좋다. 강으로 써주면 뒤를 보고 쏘는데 화면 뒤를 가로질러 적 뒤에서 나타나 공격을 한다. 그사이 본체는 따로 움직일 수 있어 본체와 쇠공의 2중 어택이 가능하다.


보우건에서 나가는 건 쇠공

### ■크래커 부메랑 (↓↙←+S)

던지는 쌍방울. 발동은 느리지만 판정이 좋고 상대가 피해도 벽을 반동으로 하여 다시 돌아오며 공격이 가능하다. 그사이 다른 크래커 부메랑을 던질 수 있어 상대를 크래커 부메랑 지옥에 빠지게 할 수도 있다.

### ■크래커 보레이(↓↘→+S)

3단 입력 기술. 1단에서 2단으로는 연결되나 3회째는 연결이 되지 않는


크래커 보레이 1회 입력


크래커 보레이 2회 입력. 뒷일은 심리전이다

다. 대신 3회째 입력에 따라 하단, 중단, 띄우기로 나뉘기 때문에 심리전을 펼칠 수가 있다. 그러나 가드 당하면 딜레이가 길어 반격의 위험이 있으니 남용은 금물.

### ■잊혀지지 않는 생각(↓↘→+공공)

죠셉과 다른 것이 하나도 없는 기술. 장점, 단점이 모두 똑같다. 그야말로 늙으나 젊으나.

### ■에이저의 붉은 돌 (↓↙←+공공)

원작에선 카즈를 우주로 날려보낸 엄청난 파워를 자랑하는 에이저의 붉은 돌이었건만 게임 상에선 기를 모으는 딜레이도 길고 대미지도 적당한 수준의 그저 그런 가드 불능 기술이 되어버렸다. 원거리에서 한 번씩 써주자.

## 연속기

- 앉아 약 × 3⇨크래커 보레이
- 점프 강⇨앉아 약⇨앉아 약⇨크래커 보레이 or 파문커터
- 점프 강⇨서서 강⇨파문커터
- →+S⇨잊혀지지 않는 생각








# 데보

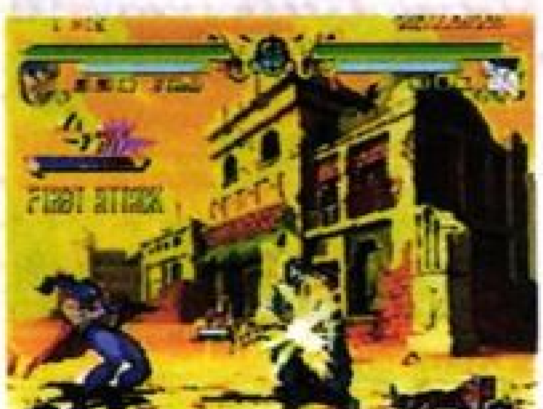
인디언 주술사인 데보는 작고 빠르고 강력한 스탠드를 데리고 다닌다. 스탠드는 벽을 달리는 등 상당히 다채로운 움직임을 보여주며 본체만 잘 지킬 수 있다면 게임을 스탠드로 풀어나가길 바란다. 본체 모드에서는 적과 스탠드가 떨어져 있으면 헛치게 되는 일이 흔하다. 역으로 적을 본체와 스탠드 사이에 두게 되면 본체로 공격하다 스탠드 모드로 전환하여 가드 방향에 혼란을 주는 것도 가능하다. 하지만 스탠드 모드가 되면 무조건 스탠드만 조작할 수 있게 되어 본체는 무방비 상태가 된다. 스탠드 모드가 되어 본체를 얼마나 잘 지키느냐가 승리의 관건이다.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 이단점프 | 점프중 ↘, ↑, ↗ | 스탠드 모드시에만 가능 |
| 벽달리기 | 벽쪽으로 달리다가 점프하여 방향키를 ↑로 유지 | 스탠드 모드시에만 가능 |
| | 점프중 →+중 | 스탠드 모드 |
| | →+약 | 스탠드 모드 |
| | →+중 | 스탠드 모드 |
| | ←+중 | 스탠드 모드 |
| | ↘+중 | 스탠드 모드 |
| | ↘+강 | 스탠드 모드 |
| | →+중 | 본체 모드 |
| | ↘+강 | 본체 모드 |
| **필살기** | | |
| 피라니아 다이브 | ↓↘→+공격 | |
| 프로펠라 커터 | ↓↓+공격 | 스탠드 모드시 버튼 연타로 히트수 증가 |
| 호핑 헌터 | ↓↙←+공격 | 스탠드 모드시 ↓+공격 (버튼연타)으로추가공격 가능 |
| **초필살기** | | |
| 정키 카니발 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 바레루로루 크래쉬 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨약⇨약⇨약 | | |
| 약⇨중⇨강 | | |
| ↓+약⇨↓+중⇨↓+강 | | |

## 기술 소개

■**피라니아 다이브 (↓↘→+공격)**

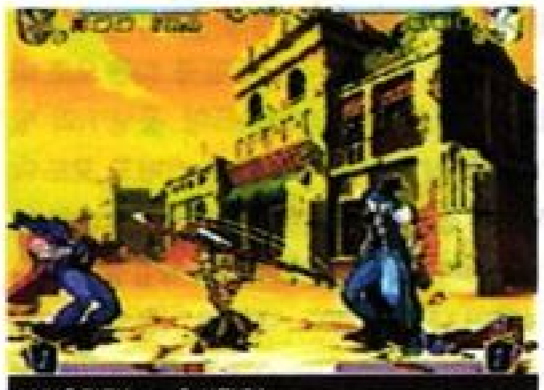
스탠드가 벌떡 일어나 적에게 달려가서 육탄 다이빙을 한다. 발동이 느린데다가 적과의 거리가 떨어져 있으면 연속기로 넣을 수가 없다. 하지만 적이 스탠드의 바로 위나 근처일 경우 써주면 의외로 잘 맞아준다. 하지만 스탠드가 움직일 동안은 본체가 무방비 상태니 조심하자.



맘껏 갈아주자

■**프로펠러 커터 (↓↓+공격)**

스탠드가 일어나 창을 꺼내 머리위로 돌린다. 스탠드 모드시에는 연타하여 히트 수가 증가하고 연속기로 띄운 후에 구석에서 넣어주면 좋다. 대공기로도 쓸 수 있지만 좀 무리가 있고 리치가 짧아 스탠드 바로 위에 적이 왔을 때나 써줘야 한다. 물론 스탠드가 움직일 때는 본체가 무방비.



날아올리라(by 요시미즈)

■**호핑 헌터 (↓↙←+공격)**

스탠드가 제자리에서 앞으로 점프하여 창으로 내려찍는 기술. 스탠드 모드시에는 추가공격이 가능하지만 발동이 느리고 가드 당했다면 딜레이도 길어 대전 중엔 절대 쓰지 않을 기술. 봉인하자.

■**정키 카니발 (↓↘→+공공)**

난무계의 초필살기로 발동도 빠르고 대미지도 상당한 수준이라 연속기의 마무리로 쓸 수 있는 기술. 판정도 좋아 웬만한 공격은 다 이긴다. 다만 본체 모드에서는 적과 멀리 떨어지지 않아야 들어간다. 스탠드 모드에서는 기술 발동 후에 본체의 움직임이 가능하다. 물론 스탠드와 본체의 동시 어택도 가능하다.



동시 어택!

■**바레루로루 크래쉬 (↓↙←+공공)**

타격잡기 계통으로 기술을 입력하면 적에게 다가가 창으로 찌른다. 이 공격이 히트해야 기술이 들어간다. 상대방이 맞는 동안 데보는 비웃기만 할 뿐 추가공격은 못한다. 연속기에서 연결되지 못하고 그다지 히트시킬 찬스가 없는 기술.



우메에 죽어랏!!

## 연속기

■**본체 모드**

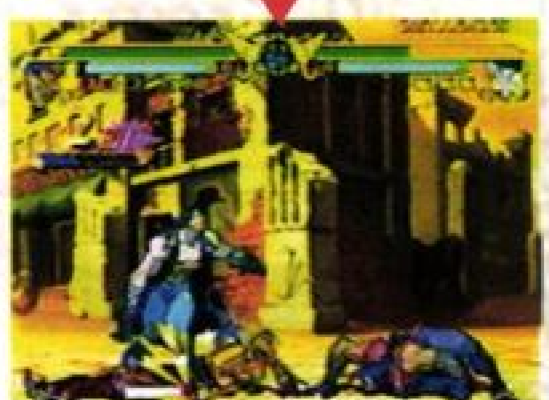
- 점프 강⇨서서 강⇨정키 카니발(스탠드가 상대 가까이 있어야 함)

■**스탠드 모드**

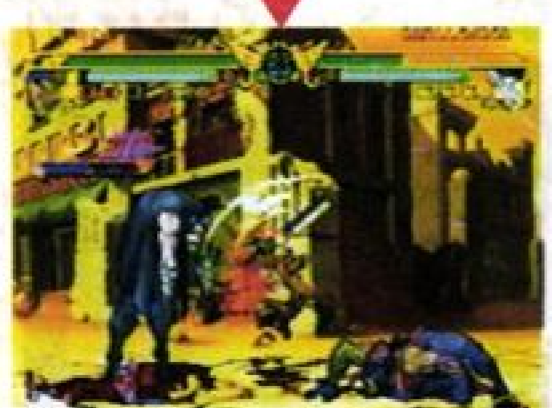
- 점프 강⇨앉아 약×2⇨앉아 중⇨정키 카니발
- 점프 중 or 강⇨스탠드 콤보
- 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강⇨프로펠러 커터(구석 전용)



앉아 약공격



앉아 중공격에 이어



띄우기로 마무리!! 추가타를 잊지 말자



# 모하마드 압둘

마법사의 적이라는 불의 정령같은 스탠드를 다루는 캐릭터. 원작에서는 주인공 다음으로 비중있는 역할이었다. 스탠다드한 통상기와 필살기, 초필살기를 가지고 있고 스탠드 모드의 강력함이 돋보인다. 상당히 강한 캐릭터로 어떤 상황에서든 자기의 페이스로 게임을 유리하게 이끌어 나갈 수 있다. 대전의 기본은 스탠드 모드로 본체도 강하지만 스탠드 모드의 강력함은 압도적이다. 스탠드 모드시의 특수기 →+약 공격은 대공기로 쓸 수 있으며 띄운 후에 추가타도 들어간다. 크로스 화이어 허리케인으로 견제하고 점프하는 상대는 →+약(스탠드)이나 화이어 월로 격추시키며 몰아가자. 다단 히트의 스탠드 콤보나 초필살기로 스탠드크래쉬를 노리는 방법으로 게임을 풀어 나가자

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 이단점프 | 점프중 ↘, ↑, ↗ | 스탠드 모드시에만 가능 |
| | →+약 | 스탠드 모드 |
| | ←+중 | 스탠드 모드 |
| | 점프중 ↓+강 | 스탠드 원격 조작시에만 |
| | →+강 | 본체 모드 |
| | →+중 | 본체 모드 |
| **필살기** | | |
| 크로스 화이어 허리케인 | ↓↘→+공격 | |
| 화이어 월 | →↓↘+공격 | |
| 화염 탐지기 | ↓↙←+공격 | 모으는 만큼 추격 |
| 화이어 이글 | 공중에서 ↓↘→+공격 | 스탠드 원격 조작시 ↓+공격 |
| 지옥의 업화 | →↘↓↙←+공격 | |
| 스탠드 분리 | →+공공(두개 이상 동시에) | 스탠드 모드 |
| **초필살기** | | |
| 네이팜 봄 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 크로스 화이어 허리케인 스페셜 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨중⇨강 | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |
| 약×4 | | |
| 약×3⇨강 | | |

## 기술 소개

**■크로스 화이어 허리케인 (↓↘→+공격)**

화려한 이름이지만 커맨드에서도 나타나듯 단순한 장풍이다. 버튼의 세기에 따라 날아가는 거리가 변한다. 견제기로 쓸만하고 간단한 연속기의 마지막에 넣기도 한다. 발사 후 딜레이가 꽤 길어서 사용시 주의를 요한다.


장풍이다

**■화이어 월 (→↓↘+공격)**

승룡권 계통의 기술로 버튼의 세기에 따라 앞으로 전진하는 거리가 달라진다. 대공기로도, 지상 연계기로도 유용하게 쓰인다. 특히 띄우고 나서 낙법하는 상대를 처리하기 좋다.


띄올려라!!

**■화염 탐지기 (↓↙←+공격)**

좀 특이한 기술. 기술을 발동하면 횃불모양의 장풍이 나가는데 버튼을 떼지 않는 한 존재하며 적을 유도한다. 거의 쓸모가 없는 기술로 지옥의 업화를 실수하여 많이 쓰게 된다.

**■화이어 이글(공중에서 ↓↘→+공격)**

공중에서 쓰는 필살기. 공중에서 스탠드와 함께 적을 향해 비스듬히 돌진한다. 스탠드 원격 조작시에도 가능하고 그다지 큰 효율성은 없다. 적을 구석으로 몰고 갈 때나 가끔 써주자.

**■지옥의 업화 (→↘↓↙←+공격)**

타격잡기로 압둘의 기술중 가장 유용한 기술. 여러 기본기에서 캔슬되며 연속기로 들어간다. 손을 뻗어 적을 잡아 익히다가 폭발시켜 버리는데 대미지도 상당하고 폭발하고 날아가는 적에게 추가타를 먹여 엄청난 대미지를 줄 수 있다.


펑!!

**■스탠드 분리 (→+공공)**

스탠드를 본체에서 분리하여 본체처럼 조작할 수 있다. 단, 본체는 무방비 상태가 되므로 조심해서 사용해야 한다. 그러나 스탠드가 아무리 강해도 게이지도 짧고 불안정하므로 그냥 본체 모드로 싸우는 편이 훨씬 안전하다. S버튼을 누르면 다시 본체 모드로 돌아올 수 있다. 안전하다고 생각되면 분리해서 싸우는 것도 괜찮다. 스탠드 게이지는 얼마든지 다시 채울 수 있으니 말이다.

**■네이팜 봄 (↓↘→+공공)**

전방으로 거대한 불덩어리를 날려보내는 기술. 발동은 빠른 편이고 대미지도 짭짤하다. 그저 그런 평범한 초필살기.

**■크로스 화이어 허리케인 스페샬 (↓↙←+공공)**

거창한 이름이지만 크로스 화이어 허리케인의 강화판이고 그나마 화면 끝까지 나가지도 않는다. 하지만 구석에 몰아놓고 근거리에서 쓴다면 엄청난 히트 수를 자랑한다. 결국 스탠드 크래쉬를 노리는 한 방법으로 쓰일 듯. 가드 당해도 그다지 딜레이가 없으니 맘놓고 쓰자.

## 연속기

**■본체 모드**

- 점프 강⇨서서 강⇨지옥의 업화⇨스탠드 출현 기술 or 앉아 약+S⇨서서 중⇨화이어 월


점프 강공격


서서 강펀치를 캔슬하여...


지옥의 업화


안 끝났다 !

**■스탠드 모드**

- 점프 강⇨약×4
- 점프 강⇨약×2⇨강

ARCADE

ARCADE



# 차카

차카는 본체 모드로는 싸워 나가기 힘들어 전적으로 스탠드 모드에 의지해서 싸워야 하는 캐릭터. 모든 필살기가 스탠드 모드에서만 가능하기 때문에 본체 모드로 싸우려면 기본기에 의지해서만 싸워야 한다. 기본기의 성능이 그다지 나쁜 편이 아니라 본체로도 그럭저럭 싸워 나갈 수 있다. 견제기로는 하단 중이 유효하고 점프 강은 대공기로 쓸 수 있다. 또한 백 소점프 중 공격은 앉아있는 상대를 때리고 도망갈 수 있다. 스탠드 모드의 차카는 상당히 강하다. 적의 기술을 기억했다가 손쉽게 반격할 수 있고 스탠드 콤보도 강하고 빈틈이 없다. 게다가 연속기의 끝은 띄우기로 끝내거나 초필살기로 이어줄 수 있어 대미지가 실로 엄청나다. 대전에서는 반격기인 '기억했다'를 자주 쓰고 공중으로 띄운 상대를 추격하는데는 '츠바메가에시'가 적당하다. '귀연참'은 거의 모든 연계기 도중에 넣기만 하면 들어가다시피 한다. 적당히 연계하여 많은 대미지를 노리자.



점프 강공격

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| | →+중 | 스탠드 모드, 중단 |
| | →+강 | 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 기억했다 | ↓↙←+공격 | 스탠드 모드, 상대의 공격을 기억한다 |
| 참 돌리기 | 가드중 공격 버튼 | 스탠드 모드, 기억한 공격을 자동반격 |
| 귀연참 | ↓↘→+공격(×3) | 스탠드 모드, 3번 입력 가능 |
| 츠바메가에시 | →↓↘+공격 | 스탠드 모드 |
| **초필살기** | | |
| 차원참 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | 본체 모드, 공중 가드 불가능 |
| 혈화참 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | 스탠드 모드 |
| **스탠드콤보** | | |
| →+약⇨중⇨강⇨중 | | |
| →+약⇨중⇨강⇨약 | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |
| 약⇨중⇨강⇨중 | | |

## 기술 소개

### ■기억했다 & 참 돌리기 (↓↙←+공격, 가드중 공격 버튼)

기술을 쓰면 가드하는 듯한 포즈를 취하며 잠깐 몸이 빛난다. 그때 공격을 하면 반격을 하게 되며 화면상에 '1 LEARNED'라고 나온다. 한번 배운 뒤에는 그 기술을 가드만 하면 자동적으로 몸이 빛나며 버튼을 눌러주면 반격한다. 대미지도 괜찮고 일단 배워두면 두고두고 쓸 수 있으니 기회가 있을 때마다 상대의 주력기술을 배워두도록 하자.



가드시 몸이 빛난다

### ■귀연참 (↓↘→+공격)

커맨드 입력을 세 번 하여 세 번의 공격을 할 수 있는 기술로, 1격째와 2격째는 연계기로 이어지지만 3격째는 2격째에서 이어지지 않는다. 그러나 3격째의 공격판정을 버튼에 따라 상, 중, 하단 중 하나로 선택할 수 있어 심리전을 노릴 수 있다. 커맨드 콤보 도중에 언제라도 연결이 가능하며 대미지도 꽤 크다.

### ■츠바메가에시 (→↓↘+공격)

대공기처럼 생겼지만 대공기로 쓰기에는 좀 무리가 있다. 히트하면 상대를 높이 띄우니 추가타를 준비하자. 츠바메가에시로 다시 한번 쳐 올리는 것도 가능하다. 특정 지상 연속기에서도 연계가 가능하다. 낙법하는 상대에게는 재빨리 본체 모드로 돌아와 차원참을 먹여주자.

### ■차원참 (↓↘→+공공)

본체 모드에서 유일하게 쓸 수 있는 필살기. 히트하게 되면 뒷 배경도 함께 잘라버리는 멋있는 필살기. 상대는 공중에서 가드할 수 없으므로 이 점을 십분 활용해 띄우고 나서의 심리전에 이용하면 좋다. 그러나 본체 모드에서만 쓸 수 있기 때문에 본체에서의 연속기에서는 이어지지 않는다.

### ■혈화참 (↓↘→+공공)

기술 발동 후 초고속으로 달려나가 적을 수십 조각 내고 회를 떠버리는 쾌감만점의 초필살기. 특히 피니시로 써주면 그 쾌감은 배가 된다. 대부분의 스탠드 콤보 도중에 다 들어갈 수 있다.

## 연속기

### ■본체 모드

- 점프 강⇨서서 강⇨스탠드 소환기
- 점프 강⇨서서 약×2⇨스탠드 소환기

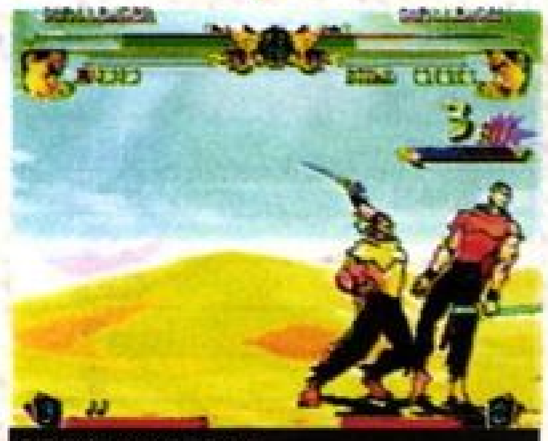
### ■스탠드 모드

- 점프 강⇨→+약⇨중⇨강⇨약⇨혈화참
- 점프 강⇨앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강⇨혈화참
- 점프 강⇨약⇨중⇨강⇨중⇨혈화참 or 귀연참 or 츠바메가에시

모든 연속기 도중에 츠바메가에시나 귀연참 2히트가 들어감.



점프 강공격



약공격에 이어 중공격으로



강공격에 캔슬하여…



혈화참이닷!!

# 카쿄인 노리아키



상당히 컬트한 움직임을 보여주는 카쿄인. 도발 포즈가 무려 다섯 가지나 있으며 약 공격버튼과 스타트 버튼을 동시에 누르면 '레로레로~' 하는 특수 도발(모션엔 변화가 없다)로 변한다. 단을 농가하는 도발 수이지만 단만큼 약하지는 않다. 본체 모드에서나 스탠드 모드에서나 필살기의 차이는 별로 없지만 기본기와 특수기의 차이가 무척 심하다. 본체의 기본기는 리치도 짧고 판정도 적어 그다지 쓰이지 않지만, 스탠드 모드 상태의 기본기 및 특수기는 엄청난 리치와 판정, 파워, 히트 수를 자랑한다. 당연히 대전시에는 스탠드 모드가 주가 되겠고 안정적인 장풍계열의 에메랄드 스플래쉬와 스탠드 모드의 ↓+강이나 →+중이 견제로 적당하다. 다만 에메랄드 스플래쉬가 기술 발동 후의 딜레이가 좀 커서 점프해 오는 상대를 곧장 대공기로 반격할 수 없다는 게 아쉽다. 스탠드를 분리시켜 조작하는 것이 가능하며 역시나 본체는 무방비 상태가 되니 안전한 곳에서 분리시켜 조작을 하자. 대전시에는 먼저 공격하지 말고 스탠드 모드시의 긴 리치와 안정적인 견제기로 적의 체력을 서서히 줄이는 방법을 쓰자.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 이단점프 | 점프중↘, ↑, ↗ | 스탠드 모드 |
| 공중 대시 | 점프중←←, →→ | 스탠드 모드 |
| | ↘+중 | 본체모드 |
| | 점프중 ↘+공격 | 스탠드 모드 |
| | →+약 | 스탠드 모드 |
| | →+중 | 스탠드 모드 |
| | ←+강 | 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 에메랄드 스플래쉬 | ↓↘→+공격 | |
| 타이람 스네이크 | ←→↘↓↙←+공격 | 버튼을 떼는 순간 발동 |
| 법황의 결계 | ↓↙←+공격 | 버튼을 누르고 있어야 발동 |
| 스탠드 분리 | →+공공(두개 이상 동시에) | |
| **초필살기** | | |
| 반경 20미터에 에메랄드 스플래쉬 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | 스탠드 모드시 전후 각도 변경 가능 |
| 인디즈 암 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | 스탠드 모드시 레버로 조작 가능 |
| 처벌의 시간 | 약, 약, →중, 강 | 스탠드 모드 |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨중⇨강 | | |
| 앉아 약×2⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |
| 약×4 | | |

## 기술 소개

**■에메랄드 스플래쉬 (↓↘→+공격)**

장풍류의 기술. 본체 모드일 때는 길이는 짧지만 범위가 넓게 나가고, 스탠드 모드일 때는 빠르고 화면 끝까지 나간다. 견제기로 적당하며 다단 히트한다. 하지만 딜레이가 커서 점프로 피하고 다가오는 상대에게 대공기를 쓸 수 없다는 단점이 있다.



에메랄드 스플래쉬

**■타이람 스네이크 (←→↘↓↙←+공격)**

스탠드를 이상한 자세로 변형시켜 팔(?)을 뻗어 상대를 잡아버리는 기술. 타격잡기라면 타격잡기라고 할 수 있다. 스탠드 모드에서는 스탠드가 잡고 나서 묶는 동안 본체가 따로 움직이며 추가타를 줄 수 있다. 그러나 거의 쓰이지 않는 기술로 봉인하자.

**■법황의 결계 (→↓↘+공격)**

기술을 발동하면 몸 주변에서 레이저 쇼를 한다. 버튼을 누르고 있으면 발동하지 않으므로 일정 장소에서 발동한 뒤 버튼을 누른 채로 있다가 적이 사정거리에 들어오면 그때 버튼을 떼 발동시키자. 대공기로 쓸 수 있지만 발동이 느려서 연속기로는 쓸 수 없다. 쓰기에 따라 상당히 유용하게 쓰일 수도 있다.



레이저 쇼(?)

**■스탠드 분리 (→+공공)**

스탠드를 분리하여 원격 조작한다. 본체는 무방비 상태가 되므로 함부로 쓸 수 없다. 그다지 많이 쓰이지 않으며 스탠드 모드시와 별 차이가 없고 스탠드 모드 상태가 워낙 좋기 때문에 일부러 모험을 할 필요는 없다.



가랏!!

**■반경 20미터에 에메랄드 스플래쉬 (↓↘→+공공)**

에메랄드 스플래쉬의 강화판. 전방으로 무수히 많은 에메랄드 스플래쉬를 발사한다. 대미지도 쓸만하고 히트수가 많아 게이지를 깎는데 유용하다. 그러나 발동이 느려 연속기에서 연결되지 않는다. 이 기술은 점프로 도저히 피할 수 없으므로 게이지가 모이면 자주 써주자.

**■인디즈 암 (↓↙←+공공)**

타이람 스네이크와 비슷하다. 아마도 강화판이라고 생각한다. 스탠드가 이상한 포즈를 취하며 팔로 추정되는 무엇인가를 뻗어 상대방을 공격한다. 다단 히트하며 스탠드 모드시에는 팔의 원격조작도 가능하다. 팔로 하트를 그려줄 수도 있다.

**■처벌의 시간 (약, 약, →중, 강)**

순옥살 형태의 초필살기로 스탠드 모드나 스탠드 원격조작시에만 사용 가능하다. 무척 화려한 연출이지만 대미지는 그다지 세지 못하다. 원작에 충실하기 위해 존재하는 듯. 근거리에서 상대를 구석에 몰아넣었거나 스탠드 조작시에 적에게 접근해서 사용하자.



일단 쓰윽 들어가서…



안에서 때린다!!

## 연속기

특별히 발견된 연속기가 없다. 스탠드 모드시 점프 공격에서 스탠드 콤보를 연계해서 써주자.

**■스탠드 모드**

- 점프 강⇨약⇨중⇨강
- 점프 강⇨앉아 약⇨앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강



# 쟝 피에르 폴나레프

KOF의 베니마루와 똑같은 모습을 하고 있지만 기술은 전혀 다르다. 본체 모드와 스탠드 모드 두 모드 다 강하다. 하지만 스탠드 모드의 기본기가 본체에 비해 더 쓸 만하며 통상기의 리치도 길어 견제에도 편하니 대전에서는 스탠드 모드를 이용하자. 대부분의 필살기들이 축적계라서 자주자주 쓸 수 없다는 게 흠이지만 스탠드 콤보나 연속기 중에 여유있게 연계된다. 대전은 스탠드 모드를 바탕으로 적을 구석으로 몰고 가 스탠드 크래쉬를 유도하는 방식으로 싸워 나가자.


견제용 하단 강

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| | →+강 | 스탠드 모드 |
| | →+중 | 스탠드 모드, 중단기 |
| | ←+중 | 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 밀리온 스핏트 | 공격 버튼 연타 | |
| 레이디트 | ←축적, →+공격 | |
| 슈팅스타 | ↓축적, ↑+공격 | 축적에 따라 공격력 상승 |
| 침관 찌르기의 형 | ↓↙←+공격 | 스탠드 모드 |
| **초필살기** | | |
| 아머틱 오브 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 라스트 샷 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | 버튼 조합에 따라 궤도변화 |
| **스탠드콤보** | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강 | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨서서 중 | | |
| 약⇨중⇨강 | | |

## 기술 설명

**■밀리온 스핏트 (공격 버튼 연타)**

연타를 하면 스탠드가 나와 칼로 여러 번 찔러주고 들어간다. 리치가 꽤 긴 편이니 근거리에서 자주자주 써주자. 가드 당해도 빈틈이 별로 없고 히트 수도 많고 대미지도 큰 편이라 주력기술이 된다. 연속기를 넣다가도 연타를 하게 되면 곧장 연계되어 나가니 연속기로 이어주자.


연타하자


찔러!

**■레이디트 (←축적, →+공격)**

스탠드가 나타나 돌진하며 찌르기를 한다. 버튼에 따라 돌진하는 거리가 변하며 막혀도 딜레이가 없다. 판정이나 대미지는 그리 기대할 만하지는 않다. 연속기의 마지막에 넣어줄 수 있다. 거리를 좁힐 때 써주자.

**■슈팅스타 (↓축적, ↑+공격)**

스탠드를 일정한 궤도로 점프시켜 적을 공격하게 하는 기수. 버튼에 따라 궤도가 변하고 강 버튼으로 쓰면 적 뒤로 날아가 역가드 공격을 한다. 스탠드만 보내놓고 본체도 움직일 수 있지만 영 쓸모없는 기술. 봉인하자.

**■침관 찌르기의 형 (↓↙←+공격)**

스탠드 모드에서만 발동하는 필살기로 상대에게 돌진하며 여러 번 칼을 휘두른다. 그러나 기술 시작시 자세를 잡기 때문에 연속기에서 연계되진 않는다. 막혀도 딜레이가 크지 않으므로 적을 구석에 몰아놓고 가끔씩 써주며 게이지를 줄이자.

**■아머틱 오브 (↓↘→+공공)**

스탠드가 적을 쳐 올린 후 공중에서 회를 떠버리는 호쾌한 기술. 발동이 빨라 연속기나 스탠드 콤보 중에 연계되지만 리치가 짧으므로 주의해야 한다. 대미지도 적당하고 기술 시작시의 쳐 올리는 공격이 대공기로도 쓸 수 있다.

**■라스트 샷 (↓↙←+공공)**

스탠드가 나타나 칼끝에서 뭔가를 쏘고 그것이 화면을 돌아다니며 상대를 공격하는 기술. 버튼의 조합에 따라 궤도가 변한다. 약+중은 화면의 양옆으로, 약+강은 상하좌우로, 중+강은 위 아래로 움직인다. 발동이 빨라 연속기의 마지막에 넣어줄 수 있으며, 연속기로 넣을 때에는 약+중으로 넣어야 제대로 들어간다.

## 연속기

**■본체 모드**

- 점프 강⇨약⇨약 버튼 연타(밀리온 스핏트)
- 점프 강⇨강⇨아머틱 오브 or 라스트 숏
- 점프 강⇨하단 강⇨아머틱 오브 or 라스트 숏
- 점프 강⇨하단 약×2⇨서서 강⇨강 버튼 연타(밀리온 스핏트)


점프 강


서서 강


재빨리 캔슬하여 아머틱 오브다. 반드시 익혀두자

**■스탠드 모드**

- 점프 강⇨스탠드 콤보
- 점프 강⇨앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강⇨레이디트
- 점프 강⇨하단 강 or 서서 강⇨아머틱 오브 or 라스트 샷

ARCADE

# 디오



라스트 보스답게 최강의 캐릭터여야 하지만 실제로는 그렇지 못하다. 분명 '무다무다'나 '공열면자경' 등 강력한 필살기들이 있지만 통상기가 부실하고 컴퓨터가 사용하는 일부 사기성 기술을 사용하지 못한다. 마치 「KOF 98」의 선택할 수 있는 루갈이랄까…. 그러나 죠타로처럼 시간을 멈추는 기술도 있고 스탠드 콤보의 무식한 공격력이 그를 충분히 강력하게만들어 준다. 단발파워는 이 게임 최강급. 거의 모든 면에서 죠타로와 라이벌 캐릭터라는 것을 느낄 수 있으며 게임을 풀어 나가는 방법도 죠타로와 비슷하다. 본체, 스탠드 모두 강력하지만 본체 모드에서는 연속기가 부실하기 때문에 스탠드 모드로 싸울 것을 권한다. 기술 하나하나가 화려한 세기말적이고 엽기적인 연출을 수반하며 겉멋만큼은 카쿄인에 버금가는 캐릭터라 할 수 있다.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 이단점프 | 점프중↘, ↑, ↗ | 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 무다무다 | ↓↘→+공격 | 스탠드 모드시 버튼연타로 위력 증가 |
| 무닷! | ↓↙←+공격 | 스탠드 모드시 2번 입력 가능 |
| 공열면자경 | →, 강, 중, 약→ | 본체 모드시에만 |
| 더 월드 | →↓↘+공격 | 본체 모드시에만 |
| 죽어랏! | →↓↘+공격 | 스탠드 모드시에만 |
| **초필살기** | | |
| 로드롤러 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | 본체 모드시에만 |
| 시간이여 멈춰라! | →, 강, 중, 약, →S | 게이지 3개 이상 |
| 체크메이트다! | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | 스탠드 모드시 공중사용 가능 |
| **스탠드콤보** | | |
| 약⇨약⇨중⇨강 | | |
| 앉아 약⇨앉아 중⇨앉아 강⇨앉아 강 | | |
| 약×3 | | |
| 약⇨약⇨중⇨↓+강 | | |

## 기술 소개

**■무다무다 (↓↘→+공격)**

디오판 오라오라. 죠타로의 오라오라와 크게 다를 것이 없다. 하지만


무다무다무다무다

판정은 훨씬 강하고 히트 수가 이상하리 만치 많아서 스탠드 크래쉬를 유도하기 좋은 필살기. 만능의 용도를 가지고 있으니 사정권 안에만 들면 남발해도 상대는 눈물을 흘릴 수 밖에 없다. 구석에서 상대를 띄우고 낙법하기 전에 캔슬로 넣어주면 웬만한 캐릭터 초필살기 만한 대미지를 줄 수 있다.

**■무닷! (↓↙←+공격)**

디오판 마하오라 빠르고, 강하고, 빈틈없다. 죠타로와 같은 용도로 쓰면 된다. 긴말이 필요없다.

**■공열면자경 (→, 강, 중, 약→)**

상단 가드 불능의 극악의 장풍기술로 먼 거리에서 사용하면서 견제해도 상관없다. 기술 발동 전후에 딜레이가 있어 주의를 요한다. 본체 모드에서만 나가는 점이 아쉽다.


막아봐

**■더 월드 (→↓↘+공격)**

순간이동기. 누르는 버튼의 강약에 따라 약, 중, 강 순으로 화면 왼쪽, 중앙, 오른쪽으로 나타난다. 본체 모드에서만 사용 가능하다. 얼마나 유용한지는 미지수….

**■죽어랏! (→↓↘+공격)**

스탠드 모드 전용 필살기. 스탠드가 적 뒤에 나타나서 강력한 일격을 날려준다. 그러나 너무 느리고 기술 발동 중엔 디오가 완전 무방비 상태가 되므로 함부로 쓸 수 없다.

**■로드롤러 (↓↙←+공공)**

본체 모드 전용의 초필살기. 무지막지한 연출에 쾌감도 만점의 최강 연출 초필살기. 원작에서는 비록 실패했지만 게임 상에서는 성공이 가능하다. 다만 시간을 멈춘 뒤에 쓸 수 없는 게 흠. 기술을 발동하면 화면 위로 수직 상승하여 올라간 뒤 로드롤러와 함께 떨어져 롤러에 깔린 채로 상대를 패버린 뒤 폭발시키는 엄청난 기술이지만 맞아주는 이는 아무도 없다. 그러나 연출을 위해서라도 반드시 성공시키려 노력하자.



롤러와 함께 나타난다


화면 밖으로 사라졌다가…

**■시간이여 멈춰라! (→, 강, 중, 약, →S)**

죠타로의 '스타 플라티나 더 월드'와 완전히 똑같다.


훗훗 죽어라!!

**■체크메이트다! (↓↘→+공공)**

상대에게 엄청난 양의 단검을 던져 구멍을 뚫는 기술. 그러나 발동이 느려 연속기로 이어지지 않으며 가드 당하면 끝이다. 하지만 화려한 연출효과가 볼만하다. 스탠드 모드시에는 공중에서도 사용이 가능하다.

## 연속기

**■본체 모드**

- 점프 강⇨약⇨중⇨무타무타⇨대시 중⇨앉아 약⇨앉아 중

**■스탠드 모드**

- 점프 강⇨스탠드 콤보 3회까지만 입력⇨무다무다

# 쉐도우 디오



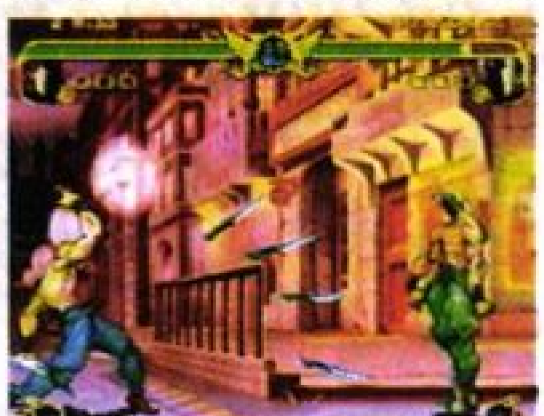
스탠드가 존재하지 않아 상대방의 스탠드 공격을 받으면 무조건 체력이 깎인다. 피해를 최소화하기 위해 어드밴싱 가드와 공포의 편린을 적극적으로 활용해야 한다. 연속 공격을 어드밴싱 가드로 밀어냈다면 드로우 나이브즈, 공열면자경, 배니시먼트 등 원거리 공격으로 역습을 시도해 보자. 시간을 멈췄어도 마땅한 연속기가 없으니 월드 21, 드로우 나이브즈나 연발하자. 연속기가 거의 없다시피 하여 적극적으로 공격해 들어가기 어렵다. 공포의 편린 등을 이용한 수비형으로 나갈 수밖에….

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| | ↘+강 | |
| | ←+S | |
| **필살기** | | |
| 드로우 나이브즈 | ←↙↓↘→+공격, →↘↓+공격 (추가타) | 버튼의 세기에 따라 방향이 바뀜 |
| 공열면자경 | →↘↓↙←+공격 | 버튼을 떼는 순간 발동 |
| 공포의 편린 | ←↓↙+공격 | 반격기 |
| 융합되랏! | →↓↘+공격 | 잡기 |
| 월드 21 | ←↙↓↘→+S | |
| **초필살기** | | |
| 퍼니시먼트 | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 카리스마 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에) | 게이지 두개 소비 |
| 시간이여 멈춰라! | 약, →강, ←S | 게이지 두개 이상 소비 |

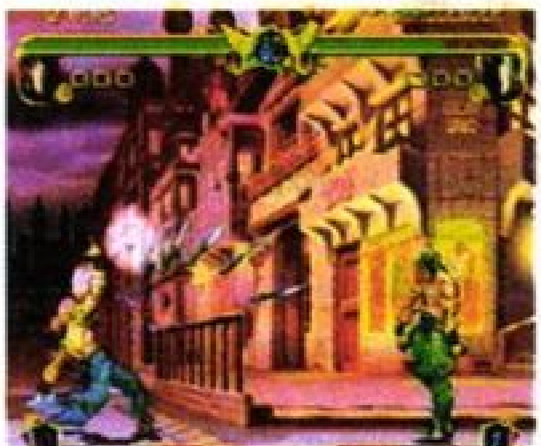
## 기술 소개

**■드로우 나이브즈 (←↙↓↘→+공격, →↘↓+공격)**

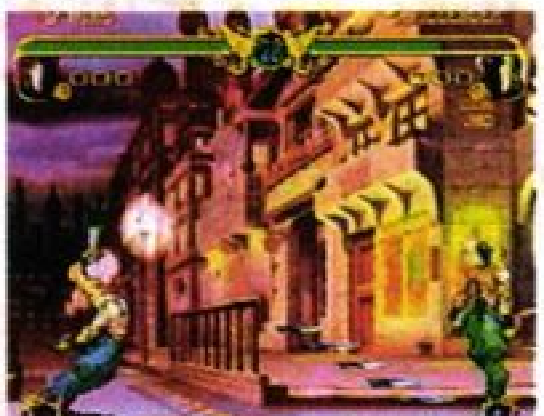
엄청난 속도로 칼을 던진다. 간단히 던지기만 하면 좋지만 버튼에 따라 방향을 바꿔가며 뿌리며 추가타 역시 버튼에 따라 방향이 바뀐다. 약은 약간 올려 던지고, 중은 완전히 위쪽으로, 강은 앞으로 던진다. 추가타도 같은 루트이며 모두 히트시키면 대미지도 엄청나다. 주력 견제기.



나이프 드로우 그 첫 번째, 약공격



나이프 드로우 그 두 번째, 중공격



나이프 드로우 그 세 번째, 강공격

**■공열면자경 (→↘↓↙←+공격)**

디오와 같은 필살기로 커맨드도 바뀌고 판정도 달라졌다. 쉐도우 디오의 공열면자경은 가드가 가능하다. 그러나 축적하여 몸이 빛나는 순간까지 모았다면 가드 불능이 된다. 발동시까지 좀 느리긴 하지만 무척 빠르기 때문에 주력 견제기로의 성능은 충분하다.



나도 나긴더

**■공포의 편린 (←↓↙+공격)**

일종의 반격기로, 기술 발동후 상대방이 공격하면 적을 공격한 모션 그대로 약간의 딜레이를 주고 쉐도우 디오는 사라져 적의 등뒤로 나타난다. 적에게 약간의 딜레이를 주기만 할 뿐이어서 재차 공격을 해야한다는 점이 연속기가 부실한 쉐도우 디오에겐 그다지 유리하지는 않지만 방어형 캐릭터인 쉐도우 디오에겐 소중한 기술. 자주자주 써주자.



허를 찔렀다!!

**■융합되랏! (→↓↘+공격)**

가드 불능의 커맨드 잡기 기술. 그러나 너무 느리고 짧아 성공시키기가 힘들다. 그저 적을 몰아놓았을 때나 한두 번 써보자. 성공시키면 상당히 멋있는 기술.

**■월드 21 (←↙↓↘→+S)**

S버튼을 누르면 나타나는 그림자(?)가 나와 3번 연타를 먹인다. 마지막 공격은 띄우기가 되어 추가타를 노릴 수 있다. 대미지도 상당하지만 기본기에서 연계되진 않는다. 그럭저럭 상대를 몰아가기 좋은 기술.

**■퍼니시먼트 (↓↘→+공공)**

히트하면 화면이 정지하고 상대 주위에는 숱한 나이프들이 생긴다. 그리고 … 구멍을 뚫어버린다. 쾌감 만점의 기술이며 발동이 느리긴 하지만 판정이 좋고 리치도 길어 가장 쓸만한 초필살기다. 어드밴싱 가드 후 히트시키는 방법이 가장 유효.



회를 떠라!!

**■카리스마 (↓↙←+공공)**

존재가치에 의문을 부여하는 초필살기. 발동도 느리고, 리치도 짧고, 클린히트가 아니라면 대미지도 적다. 게다가 소중한 필살기 게이지를 2개나 소비한다. 가드 불능. 봉인하자.

**■시간이여 멈춰라!**
**(약, →강, ←S)**

시간 멈추기 죠타로, 디오와 다를 것이 하나도 없다. 게이지가 2개일 때도 쓸 수 있지만 2개뿐일 때는 도발 한 번 할 시간도 채 되지 않으니 게이지는 5개 이상 모아서 사용하자.



이제 뭐하지??



## 아레시

척 보면알 수 있듯이 예삿놈이 아니다. 겉모습부터 대전에 임하는 자세까지 완전한 사이코 캐릭터이다. 스탠드는 자신의 그림자 속에 있으며 땅에 붙어 이동하므로 점프도 불가능하다. 연속기도 없다시피 하고 스탠드 콤보도 존재치 않는다. 상대를 어린아이로 만드는 이상한 기술이 3가지나 되는데 이를 적극 활용해야 한다. 어린이가 된 상대는 스탠드 모드로 변하지도 못하고 모든 기술이 봉인되며 리치도 몸에 맞게 짧아진다. 바로 이때가 아레시의 유일한 공격기회이기도 하다. 스탠드 모드의 기본기는 상당히 쓸모없다. 땅에서부터 공격하지만 하단판정은 아니며 대공으로 쓰기에도 무리가 따른다. 수비형으로 가드를 단단히 하고 어드밴싱 가드, 가드캔슬 등을 생활화하자. 한번이라도 기회가 오면 놓치지 말고 연속기를 성공시켜 적을 어린아이로 만든 뒤 맘껏 농락하자. 스탠드 모드보다는 본체모드를 더 추천한다.

| 기술명 | 커맨드 | 비고 |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| 그림자 늘이기 | 스탠드를 부를 때 S버튼을 계속 누름 | |
| | →+중 | 스탠드 모드 |
| **필살기** | | |
| 벌집이닷! | ←↙↓↘→+공격 | 공격 버튼에 따라 시작 위치가 바뀜 S버튼으로 캔슬 가능 |
| 꼬맹이 녀석! | →↘↓↙←+공격 | 잡기 |
| 찢어버리겠다! | 공공(두개 이상 동시에) | 스탠드 모드 축적 가능 |
| **초필살기** | | |
| 절마아아아앙이닷! | ↓↘→+공공(두개 이상 동시에) | |
| 우쒸우쒸우쒸 | ↓↙←+공공(두개 이상 동시에)버튼 연타 | |

### 기술 소개

**■벌집이닷! (←↙↓↘→+공격)**

기술을 쓰면 표적판이 화면에 뜨고 버튼을 누르면 그 자리에 총알이 발사된다. 버튼의 세기에 따라 표적판의 출현 위치가 달라지고 이동도 가능하다. 본체는 총을 쏘는 자세로 무방비가 되니 안전한 곳에서 쓰거나 연속기로 넣어주자. 한발이라도 히트했다면 맞고 밀려나는 상대를 따라가며 계속 공격하자. S버튼을 누르는 것으로 자세를 풀 수 있다.

**■꼬맹이 녀석! (→↘↓↙←+공격)**

가드 불능의 잡기 기술. 잡힌 상대는 일정시간 어린아이가 되어 필살기, 스탠드 등이 봉인당한다. 그럭저럭 발동도 빠른 편이라 기회가 되는대로 써주자.

**■찢어버리겠다! (공공)**

스탠드 모드 전용 기술로 모으는 시간에 따라 도끼의 크기와 위력이 증가한다. 모으는 중에도 이동이 가능하니 모으면서 다니다가 대공기 등으로 쓰자. 그냥 봉인해도 좋다.



두쪽을 내주자

**■절마아아아앙이닷! (↓↘→+공공)**

뛰어가서 13히트를 먹이는 난무계 기술. 발동은 빠른 편이라 서서 강손에서 연속기로 들어간다. 가장 손쉽게 적을 어린이로 만들어 버리는 기술. 적극 활용하자.

**■우쒸우쒸우쒸! (↓↙←+공공)**

그림자에서 스탠드가 솟아올라 공격하는 기술. 대공기로 무리없이 들어가며 버튼 연타로 히트 수와 위력이 증가한다. 기술을 히트시키면 적은 어린아이가 된다. 연속기로 들어가진 않지만 충분히 대공기로 쓸 수 있으니 기회가 온다면 놓치지 말고 써주자.



벌집이 되라



꼬맹이 녀석!!



불끈 솟아오른다

### 연속기

연속기가 부실하지만 성능이 뛰어나니 소중하게 쓰자. 스탠드 모드시의 연속기는 아직 발견되지 못했다. 아마도 없는 듯.

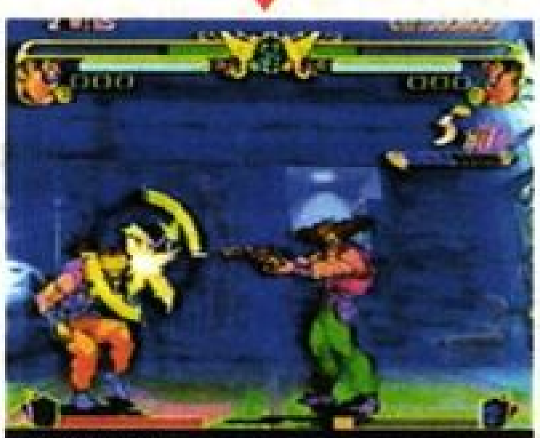
- 점프 강⇨서서 강⇨벌집이닷!(버튼 연타 및 추격)
- 점프 강⇨서서 강⇨절마아아아앙이닷!



점프 강공격



서서 강공격에 이어



캔슬 벌집이다!!



# 소프트 발매 리스트

## 이달의 구입 추천작 BEST 6

PS



사가 프론티어 2



버스트 어 무브 2

SS



두근두근 메모리얼 vol.3 여행의 시

DC



겟 배스

N64



부탁해요 몬스터

GB



여신전생 외전 라스트 바이블 2

★ : 파워 기대작 표시

◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

## '99년 4월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | 4/1 | 당구 re-mix 빌리어드 멀티플 | 아스크 | 스포츠 | 4,800엔 |
| PS | 4/1 | 빛나는 계절로 | 키드 | ADV | 6,800엔 |
| PS | ★4/1 | 애절한 봉신연의 | 코에이 | S·RPG | 6,800엔 |
| PS | ★◆4/1 | 두근두근 메모리얼 vol.3 여행의 시 | 코나미 | ADV | 5,800엔 |
| PS | ★4/1 | 사가 프론티어 2 | 스퀘어 | RPG | 6,800엔 |
| PS | ◆4/1 | 스파이로 더 드래곤 | 소니 | 액션 | 5,800엔 |
| PS | 4/1 | 엘란 | 비스코 | SIM | 5,800엔 |
| PS | 4/1 | R -알- | 피브 커뮤니케이션 | 액션 | 5,800엔 |
| PS | 4/1 | 바이러스 -더 배틀 필드- | 폴리그램 | ETC | 4,800엔 |
| PS | ★◆4/8 | 데빌 서머너 소울 해커스 | 아틀러스 | RPG | 6,800엔 |
| PS | 4/8 | 축복의 그랑프리 | 시스컴 엔터테인먼트 | 레이스 | 5,800엔 |
| PS | 4/8 | 용자왕 게오 게이거 -BLOCKADED NUMBERS- | 타카라 | ADV | 6,800엔 |
| PS | ◆4/8 | 성검의 주인 | 테크노소프트 | RPG | 5,800엔 |
| PS | 4/8 | 월드 스타디움 3 | 남코 | 스포츠 | 5,800엔 |
| PS | 4/8 | 전일본 프로레슬링 -왕자의 혼- | 휴먼 | 스포츠 | 5,800엔 |
| PS | ★4/10 | 댄스 댄스 레볼루션 | 코나미 | 액션 | 5,800엔 |
| PS | ★4/15 | 버스트 어 무브2 -댄스 천국 MIX- | 에닉스 | 액션 | 5,800엔 |
| PS | 4/15 | 세레스 1-2-3 DESTINY! 운명을 바꾸는 자! | 자레코 | RPG | 5,800엔 |
| PS | ★4/15 | 슈퍼 로봇 대전 F 완결편 | 반프레스토 | S·RPG | 6,800엔 |
| PS | 4/15 | 니스 스토리 | 마이니치 커뮤니케이션 | ADV | 5,800엔 |
| PS | 4/22 | 유구의 에덴 | 아스믹 | RPG | 5,800엔 |
| PS | ★4/22 | 도쿄 마인 학원 농기담([illegible]) | 아스믹 | SIM | 3,800엔 |
| PS | 4/22 | 사이버오그 | 스퀘어 | 액션 | 5,800엔 |
| PS | 4/28 | 파랜드 사가 시간의 도표 | T.G.L | SIM | 6,800엔 |
| PS | 4/28 | 신시대극 액션 낙찰의 검 | 코나미 | 액션 | 미 정 |
| PS | 4/28 | 코튼·오리지널 | 석세스 | 슈팅 | 4,800엔 |
| PS | 4/예정 | 테스트 드라이브 오프로드 2 | 캡콤 | 레이스 | 5,800엔 |
| PS | 4/예정 | 대단한 전설 | K.S.S | SIM | 5,800엔 |
| PS | 4/예정 | 시네마 영어회화 시리즈 vol. 4 -보이즈 라이프- | 익세스 | ETC | 6,800엔 |
| PS | 4/예정 | 유한 회사 지구방위대 | 미디어 링 | SIM | 미 정 |
| PS | 4/예정 | 올스타 테니스 '99 | Ubi 소프트 | 스포츠 | 5,800엔 |
| PS | 4/예정 | S.C.A.R.S. | Ubi 소프트 | 레이스 | 5,800엔 |
| SS | ★4/1 | 두근두근 메모리얼 vol.3 여행의 시 | 코나미 | ADV | 5,800엔 |
| SS | 4/8 | 프렌즈 -청춘의 빛- | NEC | ADV | 7,200엔 |
| SS | 4/22 | 골프의 잡담 룸 | 데이텀·폴리스타 | ETC | 5,800엔 |
| DC | 4/1 | 겟 배스 | 세가 | SIM | 5,800엔 |
| DC | 4/8 | 디지털 경마 신문 마이 트레이너 | 쇼웨어 시스템 | SIM | 6,800엔 |
| DC | 4/8 | 웰 미스테리 -예지몽을 꾸는 고양이- | 퍼니소닉 | ADV | 5,800엔 |
| DC | 4/예정 | 레드 라인 레이서 | 이머지니어 | 레이스 | 5,800엔 |
| N64 | 4/1 | NHL 브레이즈 오브 스틸 | 코나미 | 스포츠 | 7,800엔 |
| N64 | 4/9 | 부탁해요 몬스터 | 보톰업 | SIM | 6,980엔 |
| N64 | 4/28 | 쉐도우 나이트64 | 켐코 | ADV | 미 정 |
| N64 | 4/예정 | 포켓 몬스터디움 2 | 닌텐도 | SIM | 미 정 |

## '99년 5월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | ★5/1 | 컬드 셉트 익스펜션 | 미디어 팩토리 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 5/4 | 드래곤 머니 | 마이크로 캐빈 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 5/13 | 코나미 80's 아케이드 갤러리 | 코나미 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 5/20 | 아니키 히로키의 게임 테이스트 -가슴 높을 예감- | 강담사 | SIM | 5,800엔 |
| PS | 5/20 | 성소녀함대 버진 프리트 | 코나미 | ADV | 5,800엔 |
| PS | 5/20 | 시네마 영어회화 시리즈 vol. 5 -줌바- | 익세스 | ETC | 6,800엔 |
| PS | ◆5/27 | 몬스터 컴프리 월드 | 아이디어 팩토리 | RPG | 5,800엔 |
| PS | ★5/27 | 루나2 이터널 블루 | 각천서점/ESP | RPG | 6,800엔 |
| PS | ★5/27 | 비트 매니아 APPEND GOTTAMIX | 코나미 | ETC | 2,800엔 |
| PS | ★◆5/27 | 레이싱 라군 | 스퀘어 | RPG | 5,800엔 |
| PS | 5/27 | 부기 비티 Vol. 1 | 소니 | ETC | 미 정 |
| PS | 5/27 | 부기 비티 Vol. 2 | 소니 | ETC | 미 정 |
| PS | 5/27 | 꼬마 캐릭터 게임 은하 영웅 전설 | 덕간서점 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 5/예정 | 노벨즈 게임 센터 아라시·R | 비지트 | ADV | 5,800엔 |
| PS | ★5/예정 | A열차로 가자 Z 노리자! 대륙횡단 | 아트딩크 | SIM | 4,800엔 |
| PS | 5/예정 | 팝·컬렉션 VOL.1 로보피트 | 알트론 | 대전격투 | 미 정 |
| PS | 5/예정 | 타마고 DE 퍼즐 | 소니 | ETC | 미 정 |
| PS | ★◆5/예정 | 포켓 던전 | 소니 | RPG | 2,800엔 |
| PS | 5/예정 | 운둔정령 탐정단 | 반다이 | RPG | 6,800엔 |
| PS | 5/예정 | 어디서나 크라이시스! | 덕간서점 | 액션 | 5,800엔 |
| DC | 5/27 | 수도고 배틀 | 겐키 | 레이스 | 5,800엔 |
| DC | 5/예정 | 다이너마이트 형사 2 | 세가 | 액션 | 5,800엔 |
| DC | ★5/예정 | 엘레멘탈 김믹 기어 | 허드슨 | A·RPG | 미 정 |
| N64 | 5/예정 | 리스트 레지온 UX | 허드슨 | 대전격투 | 미 정 |

## '99년 6월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|---|
| PS | 6/3 | 아들 키우기 | 에닉스 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 6/3 | 게임 브레이커 | NEC | ADV | 6,800엔 |
| PS | 6/3 | 건 게이지 | 코나미 | 건슈팅 | 미 정 |
| PS | 6/17 | 미스틱 드래곤 | 액셀 | RPG | 미 정 |
| PS | 6/19 | 잼 -습격당한 마을- | K.A.J | RPG | 미 정 |
| PS | 6/24 | UFO -A DAY IN THE LIFE- | 아스키 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 6/24 | Acid(애시드) | 타카공방 | 액션 | 미 정 |
| PS | ★6/24 | 슬레이어즈 로얄2 | 각천서점/ESP | RPG | 5,800엔 |
| PS | ★6/24 | 그란디아 | 게임 아츠 | RPG | 미 정 |
| PS | 6/예정 | 파카파카 패션 | 프로듀스 | ETC | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | 에어본 '99 | 아트딩크 | 액션 | 미 정 |
| PS | 6/예정 | 검은 눈동자의 노아 -Cielgris Fantasm- | 가스트 | RPG | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | SD비룡의 권 | 컬처 브레인 | 액션 | 미 정 |
| PS | ◆6/예정 | 폴무이 폴무이 | 컬처 퍼블리셔스 | RPG | 미 정 |
| PS | 6/예정 | 시네마 영어회화 시리즈 vol. 6 -사랑의 끝에는- | 익세스 | ETC | 6,800엔 |
| PS | 6/예정 | 나의 시계를 넘어서 가라 | 소니 | RPG | 6,800엔 |
| PS | 6/예정 | 사이버네틱 엠파이어 | 일본 텔레넷 | ADV | 5,800엔 |
| PS | 6/예정 | 트윈즈 스토리 - 당신에게 전하고 싶어서… | 펜서 소프트웨어 | SIM | 6,800엔 |
| PS | ★6/예정 | 슈퍼 로봇 대전 컴플리트 박스 | 반프레스토 | SIM | 미 정 |
| PS | 6/예정 | 사립 저스티스 학원 열혈 청춘 일기 2 | 캡콤 | 대전격투 | 5,800엔 |
| DC | 6/10 | 크라이맥스 랜더스 | 세가 | RPG | 5,800엔 |
| DC | 6/예정 | 조섬핑 보이 카니팡 (가칭) | 세가 | RPG | 5,800엔 |
| DC | 6/예정 | 더 킹 오브 파이터즈 | S.N.K | 대전격투 | 미 정 |

## GAME BOY 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| ★4/1 | 파워풀군 포켓 | 코나미 | 스포츠 | 4,500엔 |
| 4/2 | 포켓 전차 2 | 코코넛 재팬 | 액션 | 3,980엔 |
| 4/9 | SD비룡의 권 외전 EX | 컬처 브레인 | 대전격투 | 3,980엔 |
| 4/9 | 산장의 야망 GB판 | 코에이 | SIM | 4,800엔 |

## GAME BOY 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 4/14 | 포켓몬 핀볼 | 닌텐도 | ETC | 3,800엔 |
| ★4/16 | 여신전생 외전 라스트 바이블 2 | 아틀러스 | RPG | 3,980엔 |
| 4/23 | 탑 기어 포켓 | 켐코 | ETC | 4,500엔 |
| 4/23 | 리얼 프로 야구 | 나츠메 | 스포츠 | 3,980엔 |
| 4/28 | 디노 브리더 3 -가이아의 부활- | J·윙 | SIM | 4,800엔 |
| 4/예정 | SD비룡의 권 전설 GB | 컬쳐 브레인 | 액션 | 3,980엔 |
| 5/13 | It's a 월드 랠리 | 코나미 | 레이스 | 4,300엔 |
| 5/예정 | 헬로 키티의 매지컬 뮤지엄 | 이미지니어 | ETC | 3,500엔 |
| 6/3 | 애니멀 브리더 3 | J·윙 | SIM | 4,800엔 |
| 6/예정 | 세리자드 전설 | 컬쳐 브레인 | RPG | 3,900엔 |
| 6/예정 | 스파이 앤드 스파이 | 켐코 | 액션 | 3,980엔 |
| ★6/예정 | 포켓 몬스터 금 | 닌텐도 | RPG | 3,500엔 |
| ★6/예정 | 포켓 몬스터 은 | 닌텐도 | RPG | 3,500엔 |
| 6/예정 | 슈퍼 블랙 배스 리얼 파이트 | 스타피시 | 스포츠 | 4,500엔 |

## 원더 스완 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| 4/1 | 삼국지 for 원더 스완 | 코에이 | SIM | 4,200엔 |
| ★4/1 | SD건담 이모우셔널 잼 | 반다이 | SIM | 3,800엔 |
| 4/1 | 어락왕 텡고! | 메비우스 | ETC | 3,800엔 |
| 4/8 | 나이스 온 | 사미 | ETC | 3,800엔 |
| 4/8 | 바다낚시로 가자! | 코코넛 재팬 | 스포츠 | 3,800엔 |
| 4/15 | 원조 자자마루군 | 자레코 | 액션 | 3,800엔 |
| 4/28 | 슈퍼 로봇 대전 컴팩트 | 반프레스토 | SIM | 4,500엔 |
| 4/예정 | 비트 매니아 for 원더 스완 | 코나미 | ETC | 미 정 |
| 4/예정 | 육성 퀴즈 마이 엔젤 | 남코 | ETC | 3,800엔 |
| 5/13 | 스페이스 인베이더 | 선 소프트 | 슈팅 | 3,800엔 |
| 5/예정 | 원더 소니 | 반다이 | ETC | 9,800엔 |
| 5/예정 | 바람의 크로노아 | 반다이 | 액션 | 미 정 |
| 6/예정 | 바이즈 브레이드 (가칭) | 반다이 | RPG | 미 정 |
| 7/예정 | 퍼즐버블 | 선 소프트 | ETC | 3,800엔 |

## 발매 미 정 소프트

PS

| 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|
| 아쿠아노트의 휴일2 | 아트딩크 | SIM | 5,800엔 |
| 위저드리 -DIMGUIL- | 아스키 | RPG | 6,800엔 |
| 갈렐리언즈 | 아스키 | ADV | 미 정 |
| 탱크 시뮬레이터(가칭) | 아스키 | SIM | 미 정 |
| 70년대풍 로봇 애니메 겟P-X | 아루마 | 슈팅 | 6,800엔 |
| 머메노이드 | 엑싱 | RPG | 미 정 |
| 몬스터 컬렉션(가칭) | 각천서점/ESP | RPG | 미 정 |
| ◆버거 버거2 | 갭스 | SIM | 미 정 |
| NHL 브레이즈 오브 스틸 | 코나미 | 스포츠 | 미 정 |
| NBA 파워 덩커스 4 | 코나미 | 스포츠 | 미 정 |
| 재지 대볼의 대모험 | 코나미 | A·ADV | 미 정 |
| 멀티랜서 -The 3nd Planet- | 코나미 | SIM | 미 정 |
| ◆카피 (가칭) | 소니 | ETC | 미 정 |
| ◆어디서든 함께 | 소니 | ETC | 미 정 |
| 체포하겠다(가칭) | 파이오니아 LDC | ADV | 미 정 |
| 마크로스 VF-X2 | 반다이 비주얼 | 슈팅 | 미 정 |
| 에터널 체인 | 빅터 소프트 | RPG | 미 정 |
| ◆미스터 프로스펙터 | 리즈믹스 | ETC | 미 정 |
| ★페르소나2 -죄- | 아틀러스 | RPG | 미 정 |
| ★드래곤 퀘스트 7 | 에닉스 | RPG | 미 정 |
| ★그란투리스모2 | 소니 | 레이스 | 미 정 |
| ★죠죠의 기묘한 모험 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| SD건담 G제너레이션 제로 | 반다이 | SIM | 6,800엔 |
| 디노 크라이시스 | 캡콤 | ETC | 미 정 |
| 펌프 탱크! | 에닉스 | 액션 | 미 정 |
| 진 게타 로봇(가칭) | 반다이 비주얼 | SIM | 미 정 |
| 패트레이버 더 게임 | 반다이 비주얼 | ADV | 미 정 |
| 기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보- | 반다이 | SIM | 6,800엔 |
| 노이에스 | 에스코트 | SIM | 미 정 |
| 화이트 다이아몬드 | 에스코트 | SIM | 미 정 |
| ◆서킷의 이리2 | M.T.O | 레이스 | 미 정 |
| 만나고 싶어서 | 코나미 | SIM | 미 정 |
| ★도키메키 메모리얼 2 | 코나미 | SIM | 미 정 |
| 할렘 비트 | 코나미 | ETC | 미 정 |
| ◆포켓단·포켓멀 (가칭) | 소니 | ETC | 미 정 |
| ◆리그니 폴 리젠드 | 소니 | RPG | 미 정 |
| 카오스 히트 | 타이토 | 액션 | 미 정 |

SS

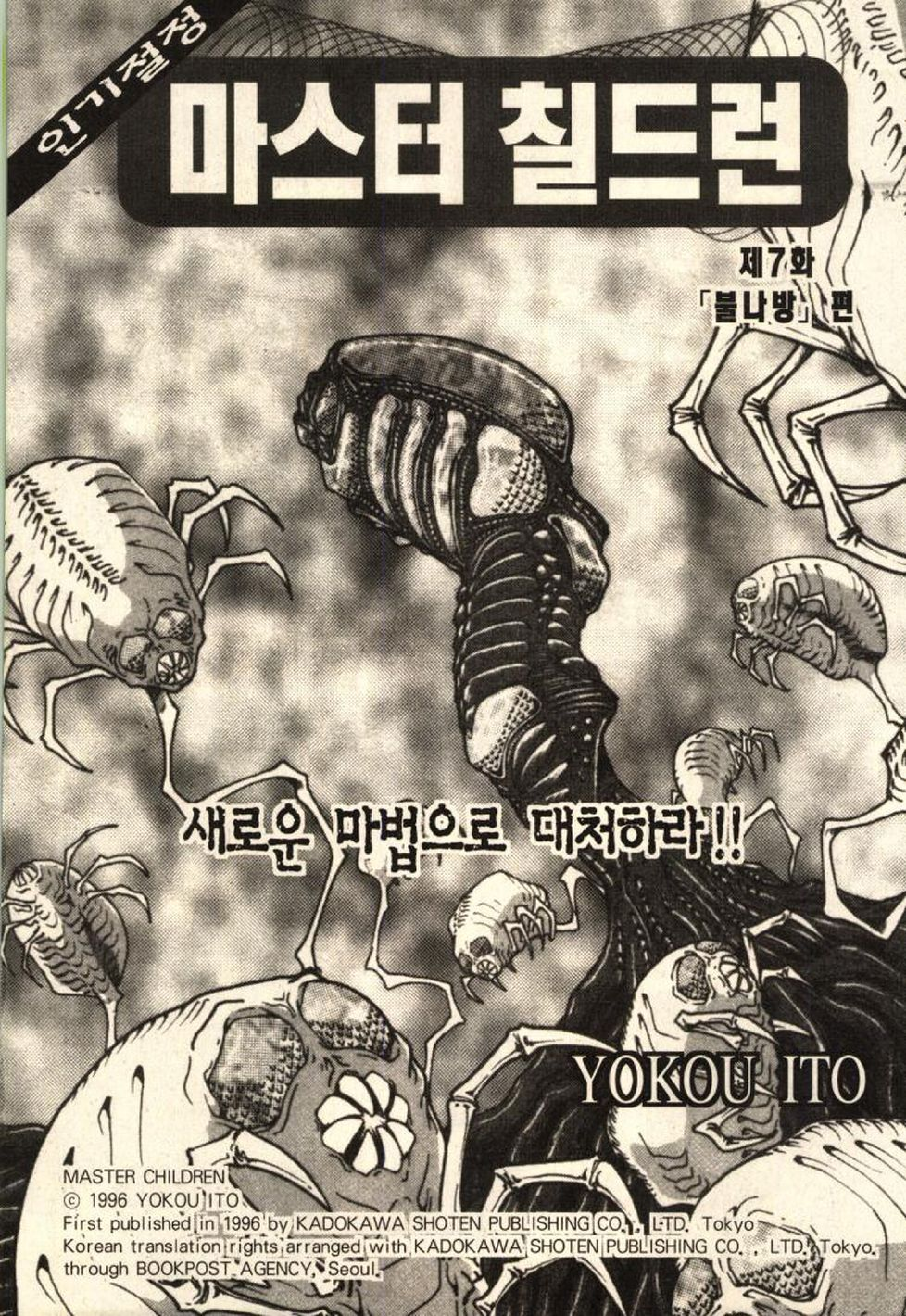
| 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|
| ★리얼 사운드 2 | 와프 | ETC | 5,800엔 |
| J리그 엑사이트 스테이지 VI | 에폭사 | 스포츠 | 미 정 |
| 워즈·워스 | 엘프 | RPG | 미 정 |
| ★스트리트 파이터 제로 3 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| 어드밴스드 V.G. 2 | T.G.L | 대전격투 | 미 정 |
| 레퀴엠 | 일본 아트미디어 | RPG | 미 정 |
| 제복 -하이스쿨 카운트다운- | 아루마 | ETC | 미 정 |
| 몬스터 메이커 -홀리 대거- | NEC | SIM | 6,800엔 |
| ★소닉 3D 프리키 아일랜드 | 세가 | 액션 | 3,800엔 |
| 모니카의 성 | 파이오니아 LDC | A·RPG | 6,800엔 |
| 스타트링 오딧세이 1 | 레이포스 | RPG | 미 정 |
| 스타트링 오딧세이 2 | 레이포스 | RPG | 미 정 |

DC

| 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|
| 멜크리우스 프리티 | NEC 인터채널 | SIM | 미 정 |
| 몬스터 브리드 | NEC 인터채널 | RPG | 미 정 |
| 링 (가칭) | 각천서점/아스믹 | ADV | 미 정 |
| ★죠죠의 기묘한 모험 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| ★스트리트 파이터 제로 3 | 캡콤 | 대전격투 | 미 정 |
| ★바이오 해저드 -코드:베로니카- | 캡콤 | ADV | 미 정 |
| ★그란디아 2 | 게임아츠 | RPG | 미 정 |
| ★킹 오브 파이터스(가칭) | SNK | 대전격투 | 미 정 |
| ★센무 | 세가 | ETC | 미 정 |
| ★창공의 기병 스페이스 그리폰 | 팬서 소프트웨어 | 슈팅 | 미 정 |
| 정문지 삼국지 | 게임아츠 | SIM | 미 정 |
| 에어 포스 델타 (가칭) | 코나미 | 슈팅 | 미 정 |
| 캐리어 | 자레코 | ADV | 미 정 |
| 워즈 | 쇼에이 시스템 | RPG | 미 정 |
| F-1 게임 (가칭) | 비디오 시스템 | 레이스 | 미 정 |
| 마검 X | 아틀러스 | ADV | 미 정 |
| 베르세르크 | 아스키 | A·RPG | 미 정 |
| ★D의 식탁 2 | 와프 | A·RPG | 5,800엔 |
| ★전뇌전기 버추어 온 오라토리오 탱그램 | 세가 | 대전격투 | 미 정 |
| ★J리그 프로 사커 클럽을 만들자! | 세가 | SIM | 미 정 |
| 프로야구팀을 만들자! | 세가 | SIM | 미 정 |
| 하카이바라 전뇌조 파티Pies! | 세가 | SIM | 미 정 |
| 버기 히트 | CRI | 레이스 | 5,800엔 |
| 프레임 글라이드 | 프롬 소프트 | 액션 | 미 정 |
| 무지개색 전사 | 자렌 CO. | SIM | 미 정 |
| 기동전사 건담 외전 콜로니가 떨어진 땅에서… | 반다이 | 슈팅 | 미 정 |
| 리틀 드림 | 팬서 소프트웨어 | ADV | 미 정 |

N64

| 게임명 | 회사명 | 장르 | 가 격 |
|---|---|---|---|
| 울트라 동키콩 (가칭) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| 마리오 골프 64 | 닌텐도 | 스포츠 | 미 정 |
| 커비 64 (가칭) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| 콩가즈 퀘스트 (가칭) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| 스타 워즈 출격! 로그중대 (가칭) | 닌텐도 | 슈팅 | 미 정 |
| 포켓몬 스타디움 2 (가칭) | 닌텐도 | ETC | 미 정 |
| F-ZERO X DD (가칭) | 닌텐도 | 레이스 | 미 정 |
| ★슈퍼마리오 64 2 (가칭) | 닌텐도 | 액션 | 미 정 |
| ★슈퍼마리오 RPG 2 (가칭) | 닌텐도 | RPG | 미 정 |
| ★마더 3 | 닌텐도 | RPG | 미 정 |
| 파이어 엠블렘 64 (가칭) | 닌텐도 | SIM | 미 정 |
| 엘테일 (가칭) | 이미지니어 | 퍼즐 | 미 정 |
| 줄 -마수사 전설- | 이미지니어 | RPG | 미 정 |
| 사일런트 섬머 스토리 | 코나미 | S·RPG | 미 정 |
| NBA IN THE ZONE 2 | 코나미 | 스포츠 | 미 정 |
| 초시공 요새 마크로스 | 토미 | SIM | 미 정 |
| 김전일 소년의 사건부 | 허드슨 | 어드벤처 | 미 정 |


인기절정
마스터 칠드런
제7화
「불나방」 편
새로운 마법으로 대처하라!!
YOKOU ITO

# 등장인물 소개

# 환상의 모험 판타지!



# 멋진 미녀 마신과 떠나는



**엔다**
봉인되어 있던 전설의 괴물



**홍의 크리어**
타쿠미의 마지막 선택 여신. 그녀의 숨겨진
누구도 당할 수 없다.



**황금의 엑센티어**
타무마의 제 1선택 여신.
각종 소환마법에 능하다.



**청의 슈페르**
타쿠미의 제 2선택 여신. 침착한 성격으로
팀 전체를 리더해 나간다.


꿈틀
꿈틀
꿈틀 꿈틀
눈치챈 것
같아.
조심들 해.


샤르릉
이야아압!
마루토스!
피잉


오우손!


이얍!
굉장하다!
으악—.


주인님,
괜찮아요?
크윽.


이 옷, 몸에 딱 맞는 걸.
움직이기도 편하고….
게다가 예쁘기까지!
엄마가 만든 의상이 꽤나 잘 어울리는 걸.
고마워요!
주인님, 불나방은 우리한테 맡겨요.
타쿠미는 마법진을 펼치라구.


아…
알았어.
하지만….
꼬옥
괜찮아요. 주인님이라면 할 수 있어요.
으… 응.
엑센티어, 슈페르 정신 바짝 차려!
오케이!
주인님, 좀 떨어져 있어요!




덜덜덜덜덜덜덜
어… 어서 마법진을 펼쳐야 할텐데.
근데, 대체 어떻게 해야하는 거지.
에라~ 모르겠다.
나와라, 마법진!
구—웅
이런~. 도대체 어떻게 하지…?
메뉴얼엔 뭔가 있을 거야.



스카라비!
대체 뭘하고 있는 거야?!
하압!
주인님, 힘내세요!
엑도라실!
주인님, 자신을 믿으세요


끼악!
앗, 엑센티어!
아… 아….
괜찮아?



파앙
FLAVUM
MIRIDE
MEDICUM
RUBRUM
쿠쿠쿠쿠…
성공했어, 엑센티어!
주인님.
휴— 위기일발이었군.
그런 말 할 때가 아닌 것 같은데!


불나방이 나오려 하고 있어.
녀석이 날아 오르면 세상은 끝장이야.
주인님이 마법진을 펼 때까지 녀석을 막아야 해!
어쩔 수 없군. 합체를 해야겠어.
좋아!
우리 둘의 힘, 청과 홍이 합쳐질 때에 제 삼의 힘 「보라」를 불러온다.




퓨우우우웅
슈우우욱
스스스
캬아아



쿠…웅
헉 헉, 해냈다 ….
해낼 줄 알았어요!
다… 답답해, 엑센티어.
잘했어, 타쿠미.
수고 했어요!
다녀왔습니다!


예—에.
으~ 무슨 냄새야. 너희들 뭐하다 온 거야? 빨리 씻어!
타쿠미 녀석, 점점 남자다워 지는 걸.
아, 당신….
목욕물을 준비해 놓길 잘했지.
여보.

# GO! PS공략왕




파이널 판타지 6




사이폰 필터




움 재머 라미

MAY 특별부록

GAME POWER

# CONTENTS



# FINAL FANTASY VI

스퀘어의 초명작 롤플레잉 게임인「파이널 판타지 6」를 이제는 플레이 스테이션으로도 즐길 수 있다. 그래픽이나 시스템은 예전의 것을 그대로 계승하고 있지만 슈퍼 컴보이용 오리지널 자체가 너무나 뛰어난 작품이었기 때문에 감동은 지금도 현재 진행형!

제작사: 스퀘어 장 르: 롤플레잉 발매일: 3월 11일 발매가: 4,800엔

# 파이널 판타지 6

## 감동은 시대의 흐름을 거부한다!

### 파판시리즈의 최고봉!

92년 하반기, 슈퍼 컴보이용으로 RPG 최고봉인 스퀘어의「파이널 판타지 5」와 에닉스의「드래곤 퀘스트 5」라는 두 개의 시리즈 대작 롤플레잉 게임이 등장했다. 9월에 먼저 발매된「드래곤 퀘스트 5」(이하 '드퀘')도 좋은 평을 얻었지만 결국 승자는「파이널 판타지 5」(이하 '파판')로 돌아갔다. 드퀘 5와는 비교도 안 되는 뛰어난 연출과 그래픽, 사운드는 많은 유저들을 경악하게 했을 뿐 아니라 한 번 스토리를 즐기고 나면 '와, 재미있었어'라는 생각으로 끝나 버리고 마는 드퀘 5에 비해, 파판 5는 여러 가지 숨겨진 요소와 중독성 강한 캐릭터 키우기 방식으로 다시 한 번 그 재미를 음미할 수 있는 롤플레잉 게임이라는 호평을 얻게 되었다. 5탄부터 파판은 드퀘를 앞지르기 시작했으며 유저들은 그 어느 때보다 파판의 최신작을 기다리게 되었다.



드퀘 5는 이런데



파판 5는 이렇군!

그리고 94년 4월 2일. 유저들이 기대해 마지않았던 파이널 판타지의 최신작「파이널 판타지 6」가 출되었다. 32메가라는 대용량을 사용하여 파워업한 그래픽이나 사운드, 전편에 비해서 훨씬 강해진 캐릭터성과 스토리성은 많은 유저들에게 일본 롤플레잉의 최고봉은 파판이라는 것을 확인시켜 주게 된다.

### 이렇게 이식되었다

플스용 파판 6는 기본적으로 슈퍼 컴보이용을 그대로 이식한 작품이다. 음악이나 그래픽 부분의 어레인지는 없다. 단지 차이가 있다면 오프닝과 엔딩, 그리고 파판시리즈의 명장면 중 하나로 불리는 오페라 신에 CG비주얼이 들어갔다는 것뿐. 어레인지가 없다고 아쉬워하는 유저들도 있겠지만 옛 파판을 기억하는 유저들이라면 그때 그 게임을 그대로 즐길 수 있다는 사실이 기쁘지 않을까?

또한 시스템적으로는 공략지기 할아버지가 있어서 각 캐릭터별로 몇 퍼센트를 클리어 했는지 알려주고 미술관이나 영화관, 데이터집 등이 있어서 개발 당시의 데이터, 게임 속의 콜로시엄, 청마법 등 여러 가지의 중요한 데이터를 볼 수 있다.



# CHARACTER



태어나면서부터 마법의 힘을 지니고 있는 여자아이. 이미 1,000년 전에 사라져 버린 마법의 힘을사용할 수 있다. 이 때문에 왕국의 마법사 케프카에게 이용당하게 되지만 동료들의 도움으로 점점 자신을 찾아가게 된다. 감정을 표현하거나 느끼는데 익숙하지 않아서 호색한 에드가의 능글맞은 유혹도 무안하게 할 정도이다. 특수커맨드는 '변신'. 이 커맨드를 사용하면 티나는 마족의 모습으로 변신하게되며 공격력이 크게 상승한다. 단, 변신시에는 제한 시간이 있다는 점에 유의하자.

## 티나 브랜포드

## 록크 콜

자칭트레저 헌터(타칭도둑…). 세계를 마음내키는 대로 여행하는 모험가이다. 그리고 모험 도중에 떨어져 있는물건이 있으면 주워오는데도 능하다. 문제는 떨어져 있는 물건의 대부분이 남의 보물이라는 것. 현재는 제국에 대항하는 조직인 리터너에 소속되어 있으며 사랑하는 여인을 잃어버렸던 아픈 과거 때문에 여자만 보면 무조건 보호해 주고싶어한다. 가끔은 오버하기도. 특수 커맨드는 '훔치다'. 적이 가지고 있는 아이템을 일정확률로 훔쳐온다. 액세서리 중에 있는도적의 장갑을 착용하면 '훔치다'의 커맨드가 '강탈'로 변화해 트레저 헌터에서 강도로 변하게 된다. 도둑놈 록크, 이젠 할 말 없지!



## 에드가 피가로

언제나 여성을 생각하는 피가로의 젊은왕. 상당한 호색한이지만 티나나 세리스에게는 쥐약인 듯 번번이 실패한다. 기계 문명에 많은 관심을 가지고 있어서 자신이 제작한 기계를 직접전투에서 사용하기도 하며그의 왕궁인 피가로 성은변신이 가능하다. 케프카가 단단히 이를 갈고 있는 부분(이유는 게임 진행 중에알 수 있다). 특수 커맨드는 '기계'. 기계를 사용해서 큰 대미지를 줄 수 있다. 그리고 에드가의기계는 생각지도 못한용도로 쓰일때도 많다.

| 특수 커맨드 설명 | |
|---|---|
| 블래스트 보이즈(ブラストボイズ) | 적을 혼란시킴 |
| 바이오 블래스트(バイオブラスト) | 적을 중독시킴 |
| 썬빔(サンビーム) | 태양 광선으로 적을 공격 |
| 회전톱(かいてくのこXXり) | 적을 일격에 죽임 |
| 위크 메이커(ウィークメーカー) | 적에게 약점을 만듦 |
| 드릴(ドルリ) | 방어력을 무시한 공격 |
| 에어 엔커(エアアンカー) | 적을 일격에 죽임 |
| 오토 보우건(オートボウガン) | 적 전체를 공격 |



# 매슈 피가로

에드가의 쌍둥이 동생. 왕위 다툼에 말려들지 않기 위해서 어릴 적에 성을 나왔다. 지금은 최고의 무투가를 노리면서 무술 수행 중. '곰인줄 알았네' 라는 이야기를 들을 정도로 큰 체격을 가지고 있으며, 큰 체격에 어울리게 말투나 행동도 상당히 호쾌하다. 특수 커맨드는 '필살기'. 94년 당시까지만 해도 많은인기를 모으고 있던대전 격투 게임의 방식을 그대로 사용하였다. 타이밍에 맞게 필살기 커맨드를 입력해 주면 사용이 가능하다.

| 특수 커맨드 설명 | |
|---|---|
| 폭열권(방어력을 무시한 공격) | ←→← |
| 오라케논(성스러운 장풍) | ↓↙← |
| 메테오 스트라이크(던지기) | ⓐⓧⓨ↓↑ |
| 봉환 난무(난무 기술) | ←↙↓↘→ |
| 차라크(동료를 회복) | ⓐⓡⓛⓡⓛⓧⓨ |
| 진공파(전체 공격) | ↑↗→↘↓↙← |
| 회생(죽으면서 전체 회복) | ⓐⓡⓛⓧⓨ→← |
| 무한투무(난무) | ←↖↑↗→↘↓↙← |



# 세리스 셰어

인공적으로 마도의 힘을얻게 된 가스트라 제국의 여장군. 히로인급으로 당연히 얼굴도 예쁘고 싸움도 잘한다(오렌지로드의 마도카인가?). 게다가 노래도 잘한다. 끓어오르는 정의감 때문에 제국을 등지고 록크 일행과 함께 행동하게 되며 후반부에 가서는 거의 주인공급의 활약을 하게 된다. 특수 커맨드는 '마봉검'. 마법의 에너지를흡수해 자신의 MP로 바꾼다. 마법을 자주 사용하는 적과싸울 때는 공격보다훨씬 유용한 경우도 많다.



# 섀도우

셋처와 함께쿨가이 넘버원의 자리를 호시탐탐 노리고 있는 닌자. 돈만 받으면 자신의 친구도 죽인다는 소문이 있을 정도로 무서운 녀석이다. 언제나 절도있게 돈을 받은 만큼만 행동한다. 타인들과의 불필요한 접촉을 싫어하며 게임 중에서도자기 마음대로 활동하는 경우가 다반사. 하지만 마대륙 이벤트에서 보여주는 모습은 그야말로 쿨가이의 로망을 느끼게 한다. 특수 커맨드는 '던지다'. 던지기 전용의 아이템을 포함해서여러 가지의 아이템을 던질수 있다.



# 카이엔 가라몬드

동양의 정취가 짙게 풍기는 나라, '도마' 의 무사이다. 검을 자유자재로 사용하며 검술 실력과 정의감은 최강. 왕궁의 무사이기 때문에 말투는 항상 '하옵니다' 의 극존칭을 사용한다. 말투때문에 가우에게 놀림을 자주받는다. 솔직히 가끔은 한 대 때려주고 싶지않을까?(근데무서워서 못 때리는 게 아닐까? 카이엔의 필살검을 맞은가우가 카이엔의 필살검을 배운다면…) 특수커맨드는 '필살검'. 발동 시간에 따라서 다양한 위력과 효과를 가진 필살검을 사용 할 수 있다. 이름을 자기 나름대로정하는 것도가능하지만… 귀찮은 작업이다. 필자는 예전에 이름만들다가 귀찮아서 一, 二, 三 … 八로 만들었다.

| 특수 커맨드 설명 |
|---|
| 1 : 적 하나를 공격 |
| 2 : 강력한 반격 |
| 3 : 적의 HP를 반으로 |
| 4 : 4번 공격 |
| 5 : HP, MP를 흡수 |
| 6 : 전체에게 물리공격과 스톱마법 |
| 7 : 4번 공격 강화판 |
| 8 : 적을 전멸시킨다 |



# 셋처 가비아니

초울트라슈퍼하이퍼엑설런트그레이트다이너마이트 쿨가이. 정말 멋진 놈이다. 언제나 자신이 살고싶은 방법대로 살아가는 인간으로, 세계를 구하는 일 조차도 재미있기 때문에 시작하게 된다. 온몸에는 상처가 가득하며 현재는 비공정에서 도박장을운영하고 있다. 대사 한마디 한마디가 쿨가이의 전형. 특히 '내 목숨을 전부 칩으로 바꾸어 너희들에게 걸겠다' 류의 대사를 닭살 돋지않게 말할 수 있는카리스마는 정말이지 최고다. 특수 커맨드는 '슬롯'. 무슨 일이일어날지는아무도 모른다. 슬롯의 조합 결과에 따라서 여러가지의 다양한 결과가 발생한다. 게다가 특정액세서리를 얻으면 돈을 던질 수도있다. 쿨가이는 끝까지 쿨하다는 말이군.

# 가우



야수의 초원에 사는 야생소년. 어릴 적부터 야생 동물들과 함께 자라서인지 인간의 말을 잘 하지못한다. 또한 공격커맨드 자체도 야수를 흉내내는것. 자동버서크 상태가 되어 플레이어는 조작할 수 없다. 특수커맨드는 '뛰어들다'. 야수의 초원에서 사용할 수 있는커맨드로 사용하게 되면 현재싸우고 있는적의 기술을 배우게 된다.

PS ANALYSIS



## 스트라고스 마고스

늙었지만 여전히 건강하고 힘찬할아버지. 록크와 비슷한데가 있어서 바른말을하면 화낸다(할아버지라고 불렀다가는…). 이 세계에서 사라진 마법의 힘을사용하는 마법사 일족의 몇 안되는 후예. 나이 때문인지 물리공격력에는 문제가 있지만(비가 오려나…) 마법력은상당히 좋다. 특수커맨드는 '청마법'. 파판 시리즈의대명사로 아예 「파판8」에서는 메인 마법 시스템이 되어버렸다. 적의 마법을 사용할 수 있는커맨드로 일단 적의마법을 배운후라면 상대적의 마법을 사용할 수 있다.



## 리름 애로우니

스트라고스가 기른 고아(일까…? 과연?). 스트라고스의 청마법을 보고서 자신의 독자적인 기술인 스케치를 만들어낸 천재소녀. 그림 그리기를 아주 좋아하기때문에 기술도 그림 그리기를 응용하고있으며, 중간에는 이를 이용한 아주재미있는 이벤트도 있다(그림이 싫다구…? 떨어져 죽어버릴꺼야!). 특수커맨드는 '스케치'. 적을 똑같이 그려그 적을조종할 수 있는커맨드로, 적의 능력을 똑같이 사용할 수 있으므로어떤 경우는 청마법보다도 더 유용하다.



## 모그

파판시리즈의 대표 몬스터 중 하나인 모그리 족의 리더. 호기심이 왕성하며 자신만의 재미있는 능력들을많이 지니고 있다. 동료로 함께활동할 수 있는시간이 그렇게 많지는 않지만 동료가 되었을 때는유용하게 사용할 수 있다. 특수 커맨드는 '춤추다'. 여러 가지의 기능을 가진춤을 출 수 있다.

# 「파판 6」의 고유한 마법 시스템, '마석'에 대해

마석은 파판 6의 고유한 마법사용 시스템이다. 이 시스템의 경우는 일반적인 롤플레잉 게임에서의 마법사용 시스템과 조금 차이가 있다. 그 차이점을 살펴보면, 일단 마석을 장비하면 그 마석을 사용해서 소환수를 불러낼 수 있다. 마법 메뉴로 간 다음에 방향키를 위로 올리면 소환할 수 있다. 소환 시에는 일정 수치의 MP가 소모되고, 한 전투에서 한 번 밖에 소환할 수 없다. 그리고 마석을 장비한 경우는 마법 경험치를 얻게 되는데, 이 마법 경험치가 100이 되면 그 마법을 배울 수 있게 된다. 옆의 '×숫자'는 '마법 경험치×숫자' 만큼의 속도로 마법을 배울 수 있다는 것을 뜻한다. 예를 들어 라무우의 썬더는 ×10이므로 마법 경험치 10을 얻으면 마스터 할 수 있다는 것이다. 마법의 경우 각 마석에 따라 배우는 속도가 틀릴 수 있으므로 가장 빠르게 습득할 수 있는 마석을 찾아서 장비하는 것이 좋다. 예를 들어 썬더라의 경우 라무우에게서는 ×2의 속도로 배울 수 있는데 반해, 마딘에게서는 ×3의 속도로 배울 수 있다.

### 라무우(ラムウ)



전격공격 소환시 MP 25 레벨업시 체력+1

● 마법 습득 속도

썬더×10 썬더라×2 포이즌×5

### 키린(キリン)



아군의 HP 서서히 회복 소환시 MP 18

● 마법 습득 속도

케알×5 케알라×1 리제네×3 포이즈나×4 라이브라×5

### 세이렌(セイレーン)



적 전체를 침묵 소환시 MP 16 레벨업시 HP+10%

● 마법 습득 속도

스리플×10 싸이레스×8 슬로우×7 파이어×6

### 캣토 시(ケット シー)



적 전체를 혼란 소환시 MP 28 레벨업시 마력+1

● 마법 습득 속도

콘퓨×7 캇파×5 레비테트×2

### 이프리트(イフリート)



화염공격 소환시 MP 26 레벨업시 힘+1

● 마법 습득 속도

파이어×10 파이라×5 드레인×1

### 시바(シヴァ)



냉기공격 소환시 MP 27

● 마법 습득 속도

블리자드×10 블리자라×5 라스필×4 아스필×4 케알×3

### 유니콘(ユニコーン)



아군 전체에 에스나 소환시 MP 30

● 마법 습득 속도

케알라×4 에스나×3 데스펠×2 프로테스×1 셸×1

### 마딘(マディン)



무속성공격 소환시 MP 44 레벨업시 마력 +1

● 마법 습득 속도

화이라×3 블리자라×3 썬더라×3

### 캣토브레퍼스(カトブレパス)



적 전체를 석화 소환시 MP 45 레벨업시 HP +10%

● 마법 습득 속도

바이오×8 브레이크×5 데스×2

## 팬텀(ファントム)



아군 전체에 배니시 소환시 MP 38 레벨업시 MP +10%

● 마법 습득 속도

바서커×3 바니슈×3 그라비데×5

## 카방클(カーバンクル)



아군 전체에 리플레크 소환시 MP 36

● 마법 습득 속도

리플레크×5 헤이스트×3 셀×2 프로테스×2 텔레포×2

## 비스마르크(ビスマルク)



물의 속성으로 공격 소환시 MP 50 레벨업시 힘 +2

● 마법 습득 속도

파이어×20 블리자드×20 썬더×20 레이즈×2

## 고렘(ゴーレム)



아군 전체에 물리공격 방어 소환시 MP 33 레벨업시 체력 +2

● 마법 습득 속도

프로테스×5 스톱×5 케알라×5

## 조너시커(ゾーナ シーカー)



아군 전체 마법 방어력 상승 소환시 MP 30 레벨업시 마력 +2

● 마법 습득 속도

라스필×20 아스필×15 셀×5

## 세라핌(セラフィム)



아군 HP 회복 소환시 MP 40

● 마법 습득 속도

레이즈×5 케알라×8 케알×20 리제네×10 에스나×4

## 케츠하리(ケーツハリー)



전원이 점프공격 소환시 MP 61

● 마법 습득 속도

헤이스트×20 슬로우×20 헤이스가×2 슬로우가×2 레비테트×5

## 펜릴(フェンリル)



아군 전체를 분신시킴 소환시 MP 70 레벨업시 MP +30%

● 마법 습득 속도

텔레포×10 데존×5 스톱×3

## 바리갈만다(ヴァリガルマンダ)



세 가지 속성의 공격 소환시 MP 68 레벨업시 마력 +2

● 마법 습득 속도

파이가×1 프리자가×1 썬더가×1

### 미드갈즈오름(ミドガルズオルム)



땅의 속성 공격 소환시 MP 40 레벨업시 HP +30%

● 마법 습득 속도

퀘이크×3 그라비가×1 톨네드×1

### 럭슈미(ラクシュミ)



아군의 HP 회복 소환시 MP 74 레벨업시 체력 +2

● 마법 습득 속도

케알×25 케알라×16 케알가×1 리제네×20 에스나×20

### 알렉산더(アレクサンダー)



성 속성의 공격 소환시 MP 90

● 마법 습득 속도

호리×2 셀×10 프로테스×10 데스퐁×10 에스나×15

### 피닉스(フェニックス)



전투 불능 회복 소환시 MP 110

● 마법 습득 속도

레이즈×10 아레이즈×2 리레이즈×1 케알가×2 파이가×3

### 오딘(オーディン)



적 전체에게 일격사 소환시 MP 70 레벨업시 민첩성 +1

● 마법 습득 속도

메테오×1

### 라이딘(ライディーン)— 오딘의 레벨 업



적 전체에게 일격사 소환 시 MP 80 레벨업 시 힘 +2

● 마법 습득 속도

퀵×1

### 바하무트(バハムート)



강력한 무속성 공격 소환시 MP 86 레벨업시 HP+50%

● 마법 습득 속도

프레아×2

### 라그나로크(ラグナロック)



적 한 명을 아이템으로 만듦 소환시 MP 60

● 마법 습득 속도

알테마×1

### 지하드(ジハード)



적, 아군 가리지 않고 엄청난 공격 소환시 MP 96 레벨업시 MP+50%

● 마법 습득 속도

멜톤×1 메테오×10

# 액세서리 리스트

액세서리는 한 캐릭터당 두 개까지 장비할 수 있다. 액세서리를 장비하면 캐릭터들은 여러 가지 추가 기능을 갖추게 되므로 캐릭터 성격에 맞게 사용하도록 하자. 액세서리는 물론 액세서리 메뉴에서만 장비할 수 있다.

| | |
|---|---|
| 아뮬렛(アミュレット) | 독, 좀비, 장님상태를 방어 |
| 쉘링(シェルリング) | 석화를 방어 |
| 기사의 정신(ナイトのこころえ) | 빈사상태의 아군을 방어해 준다 |
| 용기사의 구두(りゅうきしのくつ) | 점프공격을 가능하게 해준다 |
| 귀걸이(イヤリング) | 마법 공격력 25%증가, 한꺼번에 두 개를 달 수도 있다 |
| 머슬 벨트(マッスル ベルト) | HP 50% 증가 |
| 리본(リボン) | 모든 종류의 스테이터스 이상을 방어한다. 필수 액세서리 |
| 금 머리띠(きんのかみかざり) | MP 소모량을 반으로 |
| 쓰리스타즈(スリースターズ) | MP 소모를 무조건 1로 |
| 겐지의 장갑(げんじのこて) | 양손에 각각 무기를 들 수 있다 |
| 건틀렛(ガントレット) | 양손으로 하나의 무기를 들고 강력한 공격 |
| 블랙 벨트(ブラック ベルト) | 일정 확률로 적의 공격을 반격 |
| 거인의 장갑(ぎょうじんのこて) | 공격력 25%상승 |
| 하트 오브 사마사(ハート オブ サマサ) | 연속 마법을 가능하게 한다 |
| 대시 슈즈(ダッシューズ) | 통상 속도의 두 배로 이동할 수 있다. 필수 아이템 |
| 도적의 장갑(とうぞくのこて) | 특수 커맨드 '훔치다'가 '강탈'로 변화 |
| 전승의 표시(てんじょうのあかし) | 4번 공격을 할 수 있다 |
| 헤이지의 봉(へいじのぼう) | 특수 커맨드 '슬로트'가 '돈 던지기'로 변화 |
| 단장의 수염(だんちょうのヒゲ) | 특수 커맨드의 '스케치'가 '조종하다'로 변화 |
| 그로우 에그(グロウ エッグ) | 얻을 수 있는 경험치가 2배로 상승 |
| 분노의 팔지(いかりのうでわ) | 숨겨진 동료 우마로의 전용 액세서리 |
| 눈보라의 오브(ふぶきのオーブ) | 숨겨진 동료 우마로의 전용 액세서리 |
| 도적의 팔찌(とうぞくのうでわ) | '훔치다'의 확률이 상승 |
| 세이프티 비트(セーフティビット) | 일격 마법에 당하지 않음 |
| 하이퍼 리스트(ハイパーリスト) | 공격력 상승 |
| 엘메스의 구두(エルメスのくつ) | 언제나 헤이스트 |



# 마법 리스트

파판 6에 등장하는 마법은 전작 파판시리즈와 그다지 크게 차이나지 않는다. 몇 개의 마법이 빠지고 새로 생기기는 했지만 파판시리즈를 즐겨본 유저들이라면 쉽게 익숙해질 수 있을 것이다.



## ● 회복 계열 마법

회복 계열의 마법들은 HP나 상태의 회복에 쓰인다. 가장 기본적인 마법 중의 하나이므로 반드시 배워두자.

| 회복 계열 마법표 | | |
|---|---|---|
| 케알(ケアル) | HP 소회복 | 소비 MP 5 |
| 케알라(ケアルラ) | HP 중회복 | 소비 MP 25 |
| 케알가(ケアルガ) | HP 대회복 | 소비 MP 40 |
| 레이즈(レイズ) | 에너지를 조금 채우고 살림 | 소비 MP 30 |
| 어레이즈(アレイズ) | 에너지를 가득 채우고 살림 | 소비 MP 60 |
| 리레이즈(リレイズ) | 걸어 놓으면 죽은 후 살아남 | 소비 MP 3 |
| 포이즈너(ポイゾナ) | 독 상태에서 회복 | 소비 MP 3 |
| 에스너(エスナ) | 좀비 제외한 상태이상 회복 | 소비 MP 15 |
| 리제네(リジェネ) | 전투시 서서히 HP 회복 | 소비 MP 10 |

**회복마법 사용시의 주의점**

① 케알계열의 경우는 언데드 몬스터에게 사용하면 엄청난 공격력을 보인다.
② 포이즈나는 확률 마법이기 때문에 걸리지 않는 경우도 있다.

# • 공격 계열 마법

공격 계열의 마법은 속성 마법과 무속성 마법으로 나뉜다.



**공격 계열 마법표(속성 마법)**

| | | |
|---|---|---|
| 파이어(ファイア) | 화염계 약공격 | 소비 MP 4 |
| 파이라(ファイラ) | 화염계 중공격 | 소비 MP 20 |
| 파이가(ファイガ) | 화염계 강공격 | 소비 MP 51 |
| 블리자드(ブリザド) | 냉기계 약공격 | 소비 MP 4 |
| 블리자라(ブリザラ) | 냉기계 중공격 | 소비 MP 21 |
| 블리자가(ブリザガ) | 냉기계 강공격 | 소비 MP 52 |
| 썬더(サンダ) | 전격계 약공격 | 소비 MP 6 |
| 썬더라(サンダラ) | 전격계 중공격 | 소비 MP 22 |
| 썬더가(サンダガ) | 전격계 강공격 | 소비 MP 53 |
| 리제네(リジェネ) | 전투시 서서히 HP 회복 | 소비 MP 10 |

### 속성 마법 사용시의 주의점

① 속성 마법의 경우는 각각의 속성에 따라서 줄 수 있는 대미지가 틀리다. 자칫 잘 못하면 오히려 적의 HP를 채워주는 경우가 있으므로 주의할 것

**속성 공격 마법의 상성표**

| 속성 | 화염 속성 적에게 | 전격 속성 적에게 | 냉기 속성 적에게 |
|---|---|---|---|
| 화염 | 사용 금지 | 강함 | 보통 |
| 전격 | 보통 | 사용 금지 | 강함 |
| 냉기 | 강함 | 보통 | 사용 금지 |

② 그라비계열의 경우는 속성 마법이지만 대응하는 속성이 특별하기 때문에 포함하지 않았다.

**공격 계열 마법표(무속성 마법)**

| | | |
|---|---|---|
| 그라비데(グラビデ) | 적의 HP를 반으로 | 소비 MP 33 |
| 그라비가(グラビガ) | 적의 HP를 1/4로 | 소비 MP 48 |
| 포이즌(ポイズン) | 적을 중독시킨다 | 소비 MP 3 |
| 드레인(ドレイン) | 적의 에너지를 흡수 | 소비 MP 15 |
| 브레이크(ブレイク) | 적을 돌로 만든다 | 소비 MP 25 |
| 데스(デス) | 적을 일격에 죽인다 | 소비 MP 35 |
| 홀리(ホーリー) | 성스러운 힘으로 공격 | 소비 MP 40 |
| 프레어(フレア) | 무속성으로 대미지 입힘 | 소비 MP 45 |
| 데젼(デジョン) | 적 전원을 다른 차원으로 보냄 | 소비 MP 53 |
| 메테오(メテオ) | 운석으로 적 전원 공격 | 소비 MP 62 |
| 알테마(アルテマ) | 엄청난 위력의 공격 마법 | 소비 MP 80 |
| 퀘이크(クェイク) | 지진으로 공격 | 소비 MP 50 |
| 톨네드(トルネド) | 태풍으로 공격 | 소비 MP 75 |
| 멜튼(メルトン) | 전원에게 무시무시한 공격 | 소비 MP 85 |

### 무속성 마법 사용시의 주의점

① 그라비계열의 마법은 확률 마법으로 걸리지 않는 경우도 있다. 또한 중력의 속성을 사용하는 마법이기 때문에 하늘에 있는 적에게는 효과가 없다.

② 드레인과 데스의 경우는 생명력과 관계된 마법이기 때문에 언데드 몬스터에게 사용할 때는 역효과가 생길 수 있다.

③ 퀘이크 역시 중력계열의 마법이다. 이 마법은 적과 아군 모두에게 피해를 주기 때문에 아군에게 레비테트를 걸어서 아군을 하늘에 띄운 뒤에 사용하면 아무 피해 없이 사용할 수 있다.

④ 멜튼은 엄청난 대미지를 준다. 문제는 종종 9,999 이상의 대미지를 준다는 것인데 우리 캐릭터의 최대 HP가 9,999이기 때문에 잘못하면 우리편이 전멸하는 사태가 발생하게 되므로 가능하면 사용하지 말자. 그래도 난 죽어도 사용하고 싶어!! 라는 유저는 리테이즈를 걸어놓은 후에 사용하자.

# • 보조 계열 마법

이 계열의 마법들은 전투시의 여러 가지 스테이터스 업을 해 주는 등 유용한 마법들이 많다. 또한 가끔 특수한 용도로 사용할 수 있는 마법들도 있다.

**보조 계열 마법표**

| | | |
|---|---|---|
| 라이브라(ライブラ) | 적 하나의 스테이터스 보기 | 소비 MP 3 |
| 슬로우(スロウ) | 적 하나의 스피드를 저하 | 소비 MP 5 |
| 슬로우가(スロウガ) | 적 하나의 스피즈 현저히 저하 | 소비 MP 26 |

### 보조 계열 마법표

| | | |
|---|---|---|
| 라스필(ラスピル) | 적 MP 감소 | 소비 MP 12 |
| 사이레스(サイレス) | 마법 봉쇄 | 소비 MP 8 |
| 프로테스(プロテス) | 방어력 상승 | 소비 MP 12 |
| 스리플(スリプル) | 적을 잠재움 | 소비 MP 5 |
| 콘퓨(コンフュ) | 적을 혼란시킴 | 소비 MP 8 |
| 헤이스트(ヘイスト) | 아군의 스피드 상승 | 소비 MP 12 |
| 헤이스가(ヘイスガ) | 아군 전원의 스피드 상승 | 소비 MP 38 |
| 스톱(ストップ) | 적을 멈추게 함 | 소비 MP 10 |
| 버서크(バーサク) | 버서크 상태로 만듦 | 소비 MP 16 |
| 레비테트(レビテト) | 공중으로 띄우기 | 소비 MP 17 |
| 캇파(カッパー) | 캇파 상태로 만들기 | 소비 MP 10 |
| 리플레크(リフレク) | 마법을 반사 | 소비 MP 22 |
| 셸(シェル) | 마법 방어력 상승 | 소비 MP 15 |
| 배니시(バニシュ) | 투명하게 됨 | 소비 MP 18 |
| 아스필(アスピル) | 적의 MP 흡수 | 소비 MP 1 |
| 텔레포(テレポ) | 전투나 던전에서 탈출 | 소비 MP 20 |
| 퀵(クイック) | 두 번 연속으로 행동하게 됨 | 소비 MP 99 |
| 데스펠(デスペル) | 방어 마법을 격파 | 소비 MP 25 |

### 보조 계열 마법 사용시의 주의점

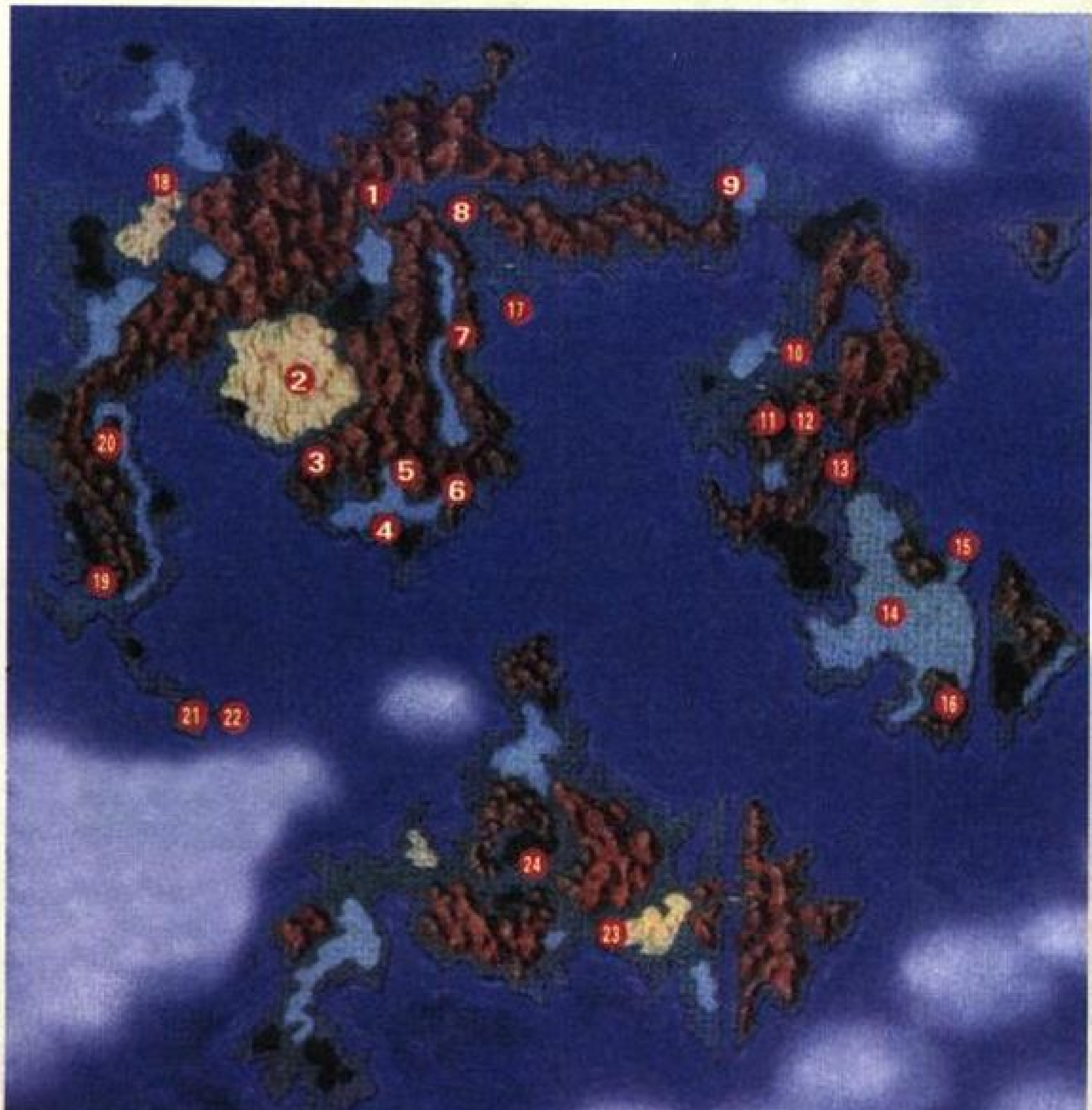
① 캇파의 경우는 만능약 내지는 캇파로 밖에 치료할 수 없다. 궁극의 회복기인 에스너조차도 듣지 않는 마법이다.

② 배니시는 물리공격의 명중률을 0%로 만드는 대신 확률 마법을 100%로 만드는 마법이다. 이미 눈치챈 사람도 있겠지만 이를 이용한 재미있는 비기가 가능하다. 뒤 참조.

③ 적에게 사용하는 보조 계열 마법의 대부분은 확률 마법이다. 안 먹힌다고 화내지 말자. 아니면 배니시를 쓰던가….



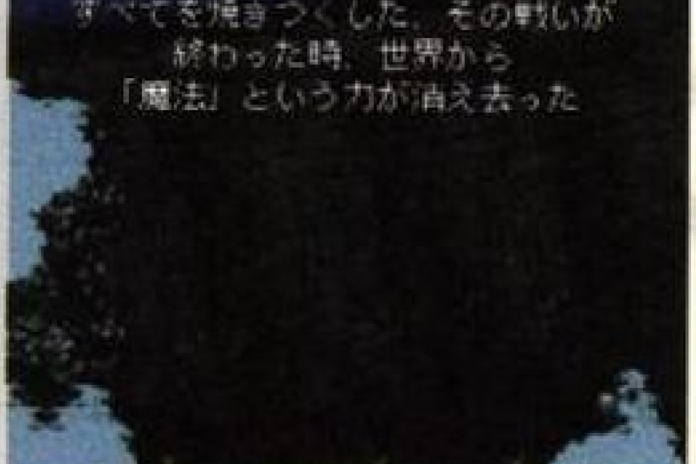
## 스토리 공략, 오프닝에서 엔딩까지…



1 탄광도시 나르셰
2 피가로성
3 사우스피가로 동굴
4 사우스피가로 마을
5 수련 오두막
6 코루스산
7 리터너 본부
8 레테강
9 평원의 집 한 채
10 제국군 진지
11 수수께끼의 숲
12 마열차
13 바렌 폭포
14 야수원
15 모브리스 마을
16 삼일월산
17 항구마을 니케아
18 코린젠 마을
19 지돌 마을
20 조조
21 오페라 극장
22 블랙잭호
23 알브로그 마을
24 제국의 도시 벡터

일단 스토리 공략의 경우는 철저히 스토리 위주임을 밝혀둔다. 한정된 지면에서 길 하나 하나까지 모두 설명하면서 플레이하기에는 무리가 있는데다가 길을 찾는 것이라든지 던전에서 헤매는 것도 또 하나의 재미이기 때문에 꼭 필요한 경우가 아니고서는 스토리를 중심으로 전개해 나간다.

마대전, 모든 것을 불태워버린 그 싸움이 끝난 후 마법이라는 힘은 사라졌다.

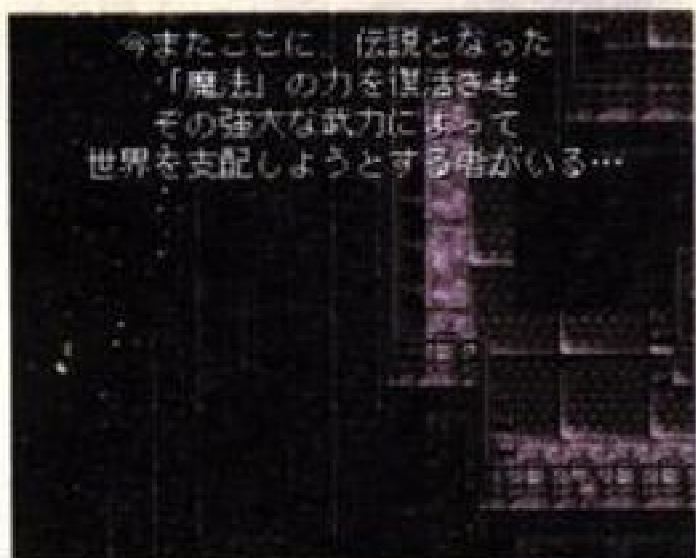



그리고 1,000년 인간들은 과학기술을 사용해 세상을 다시 건설해 내고….




지금 여기에 이제는 전설로만 남은 마법이라는 힘을 사용해서 세상을 지배하려는 이가 있었으니….




인간은 또다시 그러한 잘못을 저지르는 것일까?




## 마도의 힘을 가진 여자아이, ?????

제국의 마도 아머 세 대가 눈 속을 걸어가고 있다. 그들이 향하고 있는 곳은 나르셰 마을. 봉인되어 있는 환수가 발견되었다는

잊을 수 없는 장면이다

소식을 들은 제국에서는 세 명의 전사에게 환수의 조사를 맡겼고, 이에 지금 이들은 나르셰를 향하고 있다. 두 명은 제국의 전사, 나머지 한 명은 이름도 알 수 없는 소녀이다. 물론 이 소녀도 제국의 병사이지만.

처음 들어가면 적들이 몇 명 나오는데 거의 이벤트 수준의 쉬운 전투이니 신경쓰지 말자. 사용할 수 있는 공격도 어차피 마도(まどう)하나 뿐이니 메뉴 안에서 맘에 드는 것으로 아무거나 골라서 사용하자. 소녀의 경우는 마도 미사일(まどうミサイル)을 사용하면 쉽게 진행할 수 있다. 길도 어렵지 않아 위쪽으로만 쭉 걸어가면 된다. 일단 위에 있는 탄광 안으로 들어가자.




소녀를 앞세워 쳐들어간다





제국의 마도 아머




이 중에서 아무거나 골라서 쓰셔

탄광 안으로 들어가면 왼쪽으로 반짝거리는 곳이 보이는데 이 부분에서 세이브를 할 수 있다. 처음에 그 앞에 가면 세이브 포인트라는 표시가 뜨면서 세이브 포인트에 대한 설명을 들을 것인가를 묻는다. 이 글을 읽는 독자들은 물론 파워 공략이 함께 있으니 들을 필요가 없다(하하~). 세이브 포인트에서는 메뉴 화면을 열면 아래에 있는 세이브(セーブ) 메뉴가 열리게 되며 이때 세이브가 가능하다.



이것이 바로 세이브 포인트. 세이브는 긴 여행에서 필수적이다

세이브 포인트를 지나서 조금만 위로 걸어가다 보면 나르셰의 반란군들이 마지막 반격을 가한다. 그들이 내세우는 마지막 무기는 달팽이 모양의 괴물 유밀.

### 보스전 ; 유밀

이 보스는 전기의 속성을 가진 녀석이다. 전기의 속성을 가지고 있기 때문에 '썬더 빔(サンダビーム)'과 같은 전기 속성의 공격은 오히려 보스의 체력만을 채워줄 뿐. 또한 중간 중간에 껍질 속으로 들어가는 경우가 있는데 이때는 공격하지 말자. 괜히 공격하면 엄청난 반격을 받게 된다. 전반적으로 어려운 보스는 아니지만 동료들을 잃지 않도록 조심하자. 지금은 부활 아이템이 없기 때문에 동료 하나만 사라지더라도 게임 진행이 어렵다.



달팽이 모양의 보스 유밀



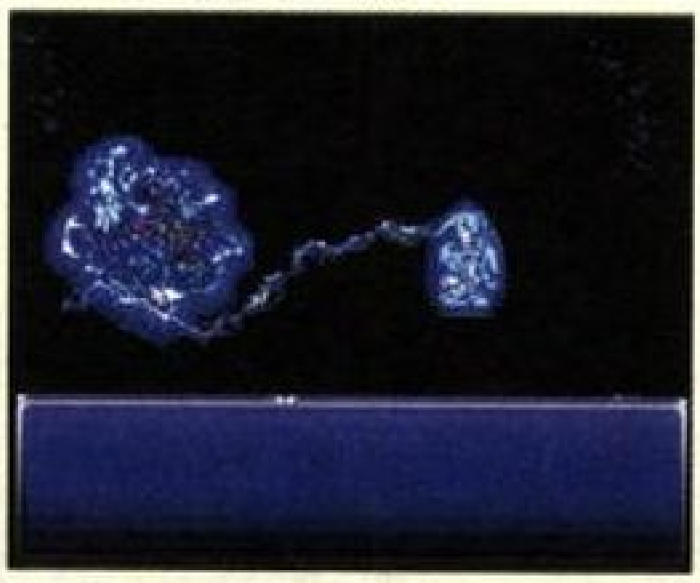
이런 상태라면 진행이 힘들다

유밀을 클리어 하면 앞으로 계속 진행한다. 중간의 적들을 간단히 해치우면 얼어 붙어있는 환수에게 가게 되는데 여기서 화면이 바뀌면서 여자아이가 환수 앞으로 다가선다. 그리고 환수는 이상한 빛을 내게 되고…. 두 병사는 어디론가 사라지게 된다. 하지만 여자아이는 사라지지 않고 환수가 쏘는 번개(?)에 맞아 정신을 잃게 된다.





여기에 얼어붙은 환수가 있다



과연 티나를 공격하는 걸까?

## 내 이름은 티나

화면은 웬 집안으로 바뀌고 여자아이는 침대에 누워있다. 잠에서 깨어 일어나 보니 옆에는 웬 할아버지가….

????: **이곳은?**

할아버지: **오오…, 조종의 반지를 벗기니 말을 하는구나.**

????: **머리가 아파요**

할아버지: **무리하지 마라. 이것은 조종의 반지라는 것. 이것을 쓰면 그 사람의 생각은 멈춰 버리게 되지..**

????: **나…, 아무 것도 생각나지 않는 걸요.**

할아버지: **괜찮다. 시간이 지나면 정신도 돌아올테니까..**

여기서 소녀의 이름을 정하는 화면인데 괜히 구구리(ググリ)나 세라 송(セーラソン)같은 이름을 쓰지 말고 그냥 티나(ティナ)로 하길(그러면서 일본어로 써주는 의도는 뭘까?).

티나: **나, 이름은 티나에요.**

할아버지: **오호, 강한 정신력을 갖고 있구나.**




내 이름은 티나

여기까지 얘기했을 때 병사들이 티나를 제국의 앞잡이라며 데려가려 한다. 노인은 티나를 집 뒤의 문으로 도망가게 해 준다. 그 길을 쭉 따라가면 동굴 안으로 들어갈 수 있다.

## 나는 도둑이 아니란 말야!

동굴에서는 별 특이한 점이 없다. 어차피 이벤트가 있으므로 보물상자의 보물들을 꼭꼭 챙겨가고 세이브를 잊지 말자. 그리고 아이템 목록 중에 있는 잠옷(ねるふく)을 세이브 포인트에서 사용하면 HP와 MP가 모두 회복되므로 유용하게 사용하자. 위쪽까지 올라가면 다시 병사들이 몰려오고 티나는 발을 헛디뎌 아래로 떨어지고 만다. 그리고는 티나의 회상.

케프카: **마도의 힘을 지닌 아이란 말인가. 히히히, 이 조종의 반지를 쓰면 내 마음대로 움직일 수가 있다!**



티나를 이용하는 케프카

막강한 힘으로 싸우는 티나를 보며 케프카는 다시 한 번 웃는다.



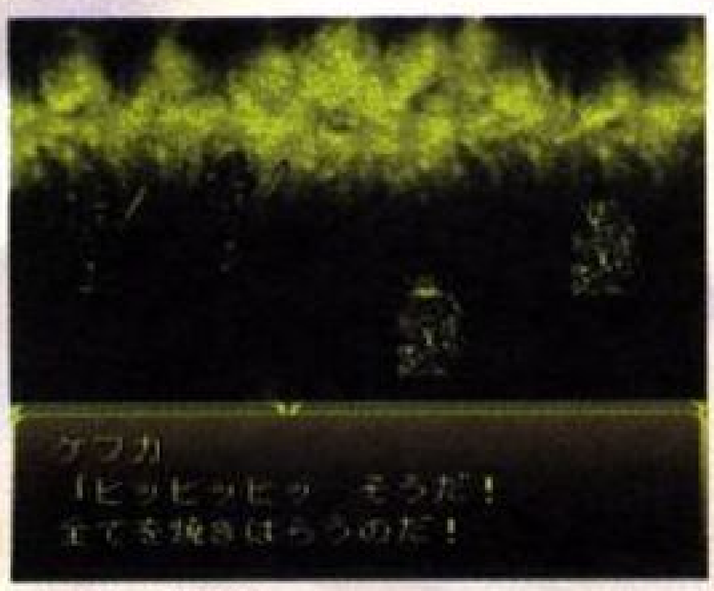
엄청난 위력이다

**잠깐! 100% 공략을 위해!!**

할아버지가 나오라고 한다고 바로 나가면 나중에 엄청 후회할 것이다. 문이 있는 쪽으로 가면 시계가 있는데 이 앞에서 결정 버튼을 누르면 HP와 MP를 모두 회복시켜주는 귀중한 아이템인 에릭서를 얻을 수 있다. 이러한 에릭서는 예상외로 많이 얻을 수 있다. 마을을 돌아다니다가 시계가 나오면 바로 바로 조사해보자.



에릭서는 여기에 있다



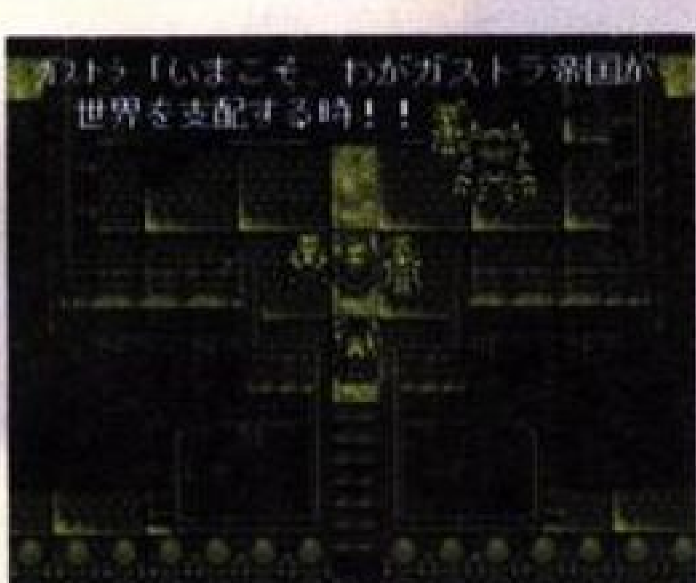

기뻐하는 케프카

케프카: **그거다! 모두 불태우는 거다!**

다시 장면이 바뀌어 제국의 황제 가스트라가 연설을 하고 있다.

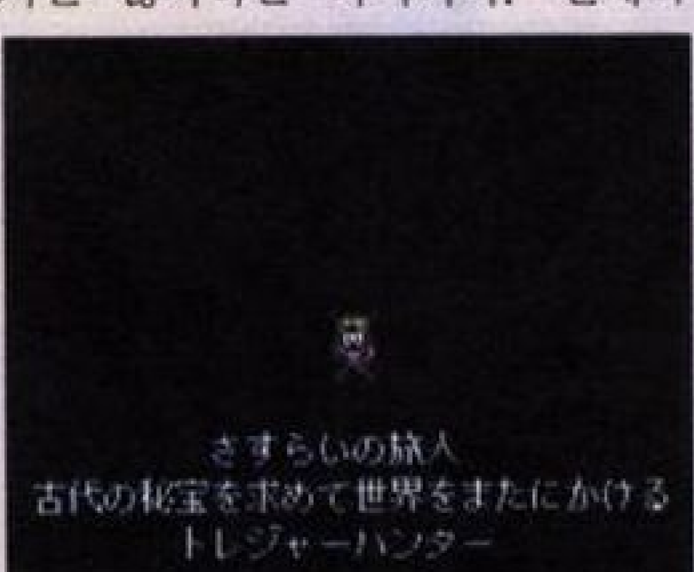
가스트라: **우리 가스트라 제국은 마도의 힘을 부활시켰다. 선택받은 자만이 사용할 수 있는 신성한 힘, 이제야말로 우리 제국이 세계를 지배할 때다!**

병사들: **와~ 가스트라 황제 만세!**




황제의 연설. 뒤로 티나가 보인다

티나의 회상 신에서 장면이 바뀌면 아까의 그 집. 멋진 청년 하나가 들어온다. 이 청년의 이름은 록크. 도둑인 주제에 도둑소리 듣기는 싫어하는 녀석이다. 언제나




도. 둑. 이라구???

자신은 보물을 찾는 트레저 헌터라고. 록크에게 할아버지는 마도의 힘을 가진 소녀 티나의 얘기를 해주고 록크는 티나를 구하러 가겠다고 이야기한다.

이 장면부터는 자동 진행. 티나를 구하러 간 록크의 앞에 병사들이 서 있고 '많이도 몰려왔군' 하면서 불평을 하는 록크. 그러나 록크에게도 지원군이 있으니…. 숲에 사는 몬스터인 모그리들이 록크를 도와주러 온다. 이 부분은 간단한 미니 게임으로 세 파티로 나뉘어서 싸우게 된다. 각각의 파티는 네모 버튼으로 바꿀 수 있으며 티나에게 적들이 도착하기 전에 화면 맨 아래에 있는 보스를 쓰러뜨려야 한



적들의 습격이다!



동료라면 이쪽에도 있어

**LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!**

파티 중에 이름이 모그(モーグ)인 모그리가 있는 파티가 있다. 이 모그리는 장비화면에서 장비 도구들을 볼 수 있는데 이 장비들을 모두 해제하면 나중에 에드가를 만나서 유용하게 써먹을 수 있다.

다. 경험치를 중요하게 생각하는 사람이라면 작은 적 하나하나를 쓰러뜨리고, 시간을 아끼는 사람이라면 곧장 보스에게 달려가자.

**BOSS**

**보스전 : 가드리더**

가드리더는 그다지 어렵지 않지만 가끔씩 돌진공격을 할 때는 무서우니 그때는 주의하자. 공격력이 높은 록크나 모그리 정도가 공격을 하고 나머지는 회복에 치중하자. 또한 늑대들의 공격력은 그리 세지 않으므로 무시하고 보스만 집중 공략한다.



보스인 가드리더

## 피가로 성으로 가자

다시 마을로 들어가려 하지만 나르셰 마을에서는 이들을 받아주지 않는다. 록크는 아무래도 사막에 있는 피가로 성으로 가는 것이 좋겠다면서 티나와 함께 피가로 성으로 향한다. 이곳은 지도상으로 남쪽에 있다. 그다지 찾기 어렵지 않다.



여기가 피가로성

성으로 들어가면 이 성의 왕을 만날 수 있다. 왠지 록크와는 잘 아는 분위기인데….

왕: **이 아이가….**

티나: **누구? 당신은?.**

에드가: **오, 이런 실례. 처음 만나**

는 숙녀에게 할 일은 아니었는데. (이름을 정한 후에) 나는 피가로의 왕, 에드가요.

록크: 헤헤, 내가 왕이랑 아는 사이였다니 놀랬지? (가면서) 또 봐!

에드가: 제국의 병사였다고? 걱정 마라. 피가로와 가스트라는 동맹국이니 좀 편안히 쉬도록 해. 난 숙녀를 피곤하게 하는 사람이 아니니.

티나: 왜 날 반기는 거죠? 내…힘이?

에드가: 일단 그대의 아름다움이 내 마음을 움직였어. 두 번째로 그대의 남성상을 알고 싶었구. 마도의 힘은 그 다음 문제다.

티나: …뭐예요?

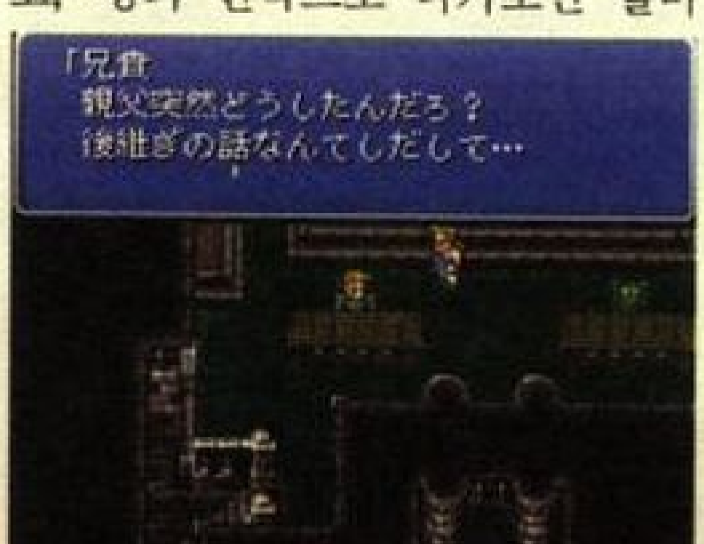
에드가: 내 말솜씨로도 안돼는 건가? (가버린다. 되게 무안할 듯)

티나: 그렇군. 보통의 여자라면 어떤 감정을 느낄텐데…. 나는….



이 남자가 에드가다

이후에는 티나를 조작해서 성의 이곳저곳을 돌아다닐 수 있다. 아이템이 있다면 부지런히 먹어두고, 성의 왼쪽으로 나가보면 할머니가 옛날 이야기를 해 준다. 오래전에 성을 떠난 에드가의 동생 이야기를(이름을 정하는 화면이 나오는데 본 공략에서는 매슈로 지정).



에드가와 그의 동생

대충 성을 둘러보고 에드가에게 다시 가면 으쓱으쓱 분위기. 자랑하고 싶어서 입이 근질거리는 것 같다. 그때 티나를 찾아서 제국의 마법사인 케프카가 온다.


썰렁한 첫 등장이다. 강한 캐릭터 주제에…



에드가: 가스트라 황제의 직속 마도사인 케프카가 직접 오신 이유는?

케프카: 제국에서 여자아이가 도망쳤다는 얘기를 들었다.

에드가: 마도의 힘을 가졌다는 여자아이 말인가?

케프카: 네 녀석과는 관계없는 일이다! 그보다 이곳에 있는가?

에드가: 글쎄… 여자라면 하늘의 별만큼 있는데….

케프카는 화를 내면서 돌아가고 에드가는 티나를 록크에게 부탁한다. 성 오른쪽의 작은 방으로 들어가는 두 사람. 티나는 아직도 자기 자신을 제대로 모르고 있다. 그런 티나에게 용기를 불어 넣어주는 록크.

티나: 록크라고 했죠? 에드가씨한테 들었는데 도둑이에요?

록크: 트레저 헌터야! 에드가는 겉으로는 제국과 손을 잡고 있는 것처럼 보이지만 사실은 반 제국조직인 리터너와 손을 잡고 있지. 나는 그 사이에서 연락책을 맡고 있는 거지. 네가 나르셰에서 만났던 노인도 리터너의 일원이구.

티나: 제국, 나는 제국의 병사였어!

록크: …였지. 그렇지만 네 의지로 한 일이 아니잖아. 지금은 상황이 틀려.

티나: 잘 모르겠어. 뭐가 옳은 건지…. 머리가 아파.

록크: 스스로의 의지를 가지고 생각해야 돼. 지금은 알 수 없는 것도 언젠가는 알 수 있게 되니깐 말야. (록크 나간다).

티나: 스스로의 의지….



스스로의 의지…

갑자기 성에서는 사람들의 비명소리와 열기가 느껴진다. 밖으로 나가본 에드가의 눈앞에 펼쳐진 광경은 불타오르는 피가로성. 케프카는 성에 불을 질러버린 것이다. 하



불타고 있는 성



초코보를 타고 달아나는 세 사람

지만 예상외로 태연한 에드가. '그걸 부탁해'라는 한 마디는 무슨 의미지? 게다가 신하들은 남겨둔 채 혼자서 떠나버리는 에드가는?

답은 전혀 엉뚱한 곳에 있었다는 사실. 피가로 성은 순식간에 잠항 모드로 변형되어 땅 속으로 유유히 사라져버리고 케프카는 닭 쫓던 개꼴이 되어버린다. 개꼴은 될 수 없어!! 케프카, 마도 아머 두 대를 에드가 일행에게 보내는데….

**보스전; 마도 아머**

이번의 보스는 마도 아머 두 대이다. 어렵지 않으니 긴장하지 말도록. 이 전투에서는 이벤트가 있다. 티나의 마법을 사용하면 마법을 처음 본 에드가와 록크가 깜짝 놀라게 되고, 티나는 다시 한 번 실의에 빠진다. 두 사람은 황급히 티나를 위로하고 티나는 다시 용기를 찾는데….



이 녀석들이 보스다

보스를 클리어하면 케프카가 물러나고, 이제 초코보를 타고 지도의 남서쪽에 있는 동굴로 간다. 지도 동남쪽에는 초코보 가게가 있고 이 가게에서는 각 마을마다 있는 초코보 가게의 이용법을 설명해주니 들어가 보는 것도 좋을 듯. 참고로 말하면 여기서 들어가지 못하더라도 처음에 초코보 가게에 가면 설명이 나오므로 굳이 가야할 필요는 없다.

## 격투가 매슈

동굴을 지나면 바로 사우스 피가로 마을이다. 참고로 동굴 안에는 무제한으로 사용할 수 있는 회복의 샘이 있으니 레벨업이 필요한 사람이라면 들러보길 바란다. 또한 사우스 피가로에는 무기 상점, 방어구 상점, 그리고 액세서리 상점 등의 여러 상점이 있어서 미리 돈을 모아가고 싶은 사람도 여기서 돈을 벌어가면 좋을 것이다. 특히 액세서리 상점에서 파는 대시슈즈(ダッシュシューズ)는 반드시 구입하자. 필드에서의 이동속도를 두 배 빠르게 해 주는 엄청 편한 아이템이다. 중독성도 강하지만…. 상점을 대충 순례한 다음, 술집으로 가면 약간 음산한 음악이 흐르는데 이 음악을 잘 기억해두자. 섀도우가 나올 때는 언제나 이 음악이 흐른다. 섀도우는 돈을 받고 일하는 암살자로 인터셉터라는 개를 데리고 다니며 돈만 주면 자신의 친구도 죽이는 인간이라고 한다.



록크: **(섀도우에게 말을 건다. 하지만 대답이 없자) 이봐, 사람이 말하는데 대답 좀 하면 안되나?**

에드가: **(록크를 잡아끌며) 그만둬. 저 녀석 어딘가에서 본 적이 있다. (이름 정하는 화면이 나오면서) 저 녀석은 암살자 섀도우야. 돈을 위해서는 친구도 죽이는 녀석이라구.**

누구든지: **(인터셉터를 만지면) 그만둬라. 다른 사람을 잘 따르지 않는 녀석이다.**



아무 말도 없다

마을을 돌아다니다 보면 오른쪽 구석에 집이 한 채 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 이 집은 격투가인 단간의 집이라고 하는데 아무도 없으니 일단 들어가 보자. 들어가면 에드가는 왠지 모르게 동생인 매슈의 기운을 느끼고 집밖에 있는 남자도 매슈의 인상착의를 듣고 어떤 사람인지 알겠다고 한다. 그 사람은 2~3일 전에 스승인 단간이 살해된 뒤 코루스 산으로 올라갔다고 한다. 자! 매슈를 찾아 지도 우측에 있는 코루스 산으로 가보자.

코루스 산에 들어가면 누군가가 계속 따라오는 듯한 느낌을 받게 된다. 기분이 별로 좋지 않지만 일단은 산을 돌아다녀보자. 그렇게 어려운 길은 아니니 헤매지 말도록. 특히 중간에 나오는 록크의 무기인 망고슈는 반드시 얻자. 방어력과 회피율을 동시에 상승시켜주는 좋은 무기이다. 세이브 포인트에서 세이브를 하고 나가면 발가스가 기다리고 있다. 그는 매슈의 스승인 단간의 제자이자 매슈와 함께 수련했던 인물. 그러나 아버지가 궁극

의 기술을 매슈에게 전수하게되자 아버지를 죽여버린 패륜아다. 불의를 보고 그냥 간다면 남자가 아니다. 싸우자! (이벤트 전투라서 피해갈 수도 없지만…)


여기가 세이브 포인트


발가스와의 만남

## 보스전 ; 발가스

발가스와의 전투는 이벤트 전투이다. 어느 정도 싸우고 있으면 매슈가 등장해서 발가스와 매슈 둘만 싸우게 되는데 매슈의 필살기 중 하나를 사용하면 바로 전투가 끝나게 된다. 가장 입력이 편한 폭열권이나 오라캐논으로 간단히 끝내지.


발가스는 폭열권 한방으로!

발가스를 없애면 에드가와 매슈는 다시 만나게 된다.

매슈: 형님!
에드가: 매슈!
록크: 닮았군, 쌍둥이인가?
티나: 동생…? 난 곰인 줄 알았는데….

매슈: 곰?? (크게 웃으며) 그것 참 듣기 좋군! 그것보다도 왜 이런 곳에?

에드가는 상황을 설명해 주고 티나와 함께 리터너의 본부로 가는 길이라고 한다. 힘이 되어주겠다는 매슈와 함께 여행을 떠나자.

## 운명의 갈림길

네 사람은 리터너의 본부로 향하게 되고 거기서 리터너의 리더인 바난을 만나게 된다. 바난은 마도의 힘을 가진 제국에게 대항하려면 이쪽에도 마도의 힘을 가진 이가 필요하다면서 티파에게 협조를 요청하고 티파는 망설이게 된다.


이곳이 리터너의 본부이다

망설인 끝에 준비가 되었다면 바난에게 가자. 바난에게 말을 걸면 두 가지의 선택문이 나온다. 위의 것이 '예', 아래 것이 '아니오'이다.

스토리는 진행이 되어 록크는 사우스 피가로 마을로 돌아가서 적을 혼란시키는 역할을 맡게 되고, 나머지 일행은 티나를 데리고 나르셰에 있는 환수에게 가기로 한다. 록크가 사라진 다음에 일행은 뗏목을 타고 이동하게 된다. 적들이 만


세이브 포인트. 반드시 세이브를 하자

## 보스전 ; 울트로스

강을 지나가다 보면 웬 문어대가리가 길을 막는다. 이 녀석의 이름은 울트로스. 앞으로 자주 만나게 될 녀석이니 반드시 현상 수배 포스터를 그리도록 하자. 이 전투에서 주의해야 할 것은 바난. 바난은 HP도 높지 않은데다가 앞에서 말했듯이 바난이 죽으면 바로 게임이 끝나버리기 때문에 '기도하다(いのる)'의 커맨드를 사용해서 전체 파티의 체력을 회복하는데 주력하도록 하자.


보스인 울트로스. 정말 웃기게 생겼군

### 잠깐! 100% 공략을 위해!!

여기서 선택문 중 '아니오'를 선택하면 장로는 실망하게 되는데, 여기서 '아니오'를 세 번 선택하면 이벤트가 일어나면서 양손에 무기를 장착할 수 있는 겐지의 장갑을 얻을 수 있다. 여기까지는 많이 알려진 공수. 그러나 어른의 말씀을 거역하지 않고도 겐지의 장갑과 똑같은 효과를 얻을 수 있는 방법이 있다(왜 이제야 가르쳐 주냐구? 그건 바로 남자의 로망). 방법은 기본적으로 오토 보우건 때와 같다. 무기를 양손에서 모두 떼내고 장비하고 싶은 무기를 우측 맨 아래에 놓은 다음에 '최강'을 선택하면 된다. 잘 모르겠지만 이건 버그인 것 같다. 최강 무기나 방어구를 장비하라는 명령을 내리게 되면 맨 아래에 있는 무기나 방어구를 선택하게 설정해 놓은 다음 맨 아래까지 가면 그 루틴이 깨져 버리든지 하는 식으로 말이다. 또한 이 비기는 위에서 말한 오토 보우건과 같이 사용할 수 없다. 두 가지 중 하나만 선택할 수 있는데, 개인적으로는 이쪽이 나은 것 같다. 한 번의 공격은 한 번의 방어보다 훨씬 낫다. 게다가 이 비기로는 각 캐릭터 전용 무기 외의 다른 캐릭터용 무기도 장착할 수 있다는 이점이 있다.

만치 않은데다가 바난이 죽으면 바로 게임 오버가 되기 때문에 조심해서 이동하도록 하자. 또한 중간에 길을 선택하는 곳이 있는데 첫 번째는 별 상관없지만 두 번째의 경우는 반드시 좌측으로 가야한다. 그렇지 안으면 계속 돌게 된다.

전투가 끝나면 매슈가 울트로스의 뒤처리를 하려다가 물에 휩쓸려 가버리고 여기서 시나리오는 세 개로 갈라지게 된다. 록크의 시나리오, 매슈의 시나리오, 그리고 티나 일행의 시나리오인데 어떤 순서로 클리어하든지 상관없다. 여기서는 록크 → 매슈 → 티나의 순서로 진행하도록 한다.



세 개의 시나리오 중 하나를 정할 수 있다

## 룬 나이트 세리스와의 만남

록크의 시나리오를 시작하면 사우스 피가로 마을이다. 일단 정보를 수집하면 시작지점 옆에 있는 집의 지하에 부잣집으로 가는 비밀 통로가 있다는 것을 알 수 있고, 그 통로로 가는 방법을 아는 할아버지에게 술을 주어야 암호를 알 수 있다고 한다. 이층집에서 길을 지키고 있는 꼬마는 상인이 아니면 지나갈 수 없게 하므로 상인의 옷으로 갈아입어야 하는데, 상점으로 가서 위에 있는 사람에게 말을 걸면 그는 도둑(아니 트레저 헌터)인 록크를 알아보고 말을 건다. 이 녀석에게서 옷을 빼앗자(전투가 시작되면 '훔치다'의 커맨드를 사용하면 된다). 일단 옷을 빼앗았으면 다음은 초록색 옷을 입은 병사에게 가서 싸움을 걸고 옷을 빼앗는다. 그리고 길을 막고 있는 병사와 교대한 다음 술집으로 들어가 지하로 내려간 후 다시 상인의 옷으로 갈아입고 술을 얻는다. 그리고 아까의 2층집으로 가서 노인과 대화를 한 후에 아이의 질문에 '용기(ゆうき)'라고 대답하면 지하 통로로 들어갈 수 있다. 지하 통로에서 나온 다음에는 사진에 있는 문으로 들어가면 된다.




이 녀석의 옷을 빼앗자


이 문으로 들어가자

문으로 들어간 다음에 역시 사진의 책장 뒤로 가면 비밀 통로가 있고 이 비밀 통로를 따라 가면 세 개의 방을 볼 수 있다. 첫 번째 방을 들여다보면 제국의 장군인 세리스가 잡혀있는 것을 볼 수 있다. 그녀는 케프카의 잔학한 계획에 반대하다가 반역자로 몰려서 잡히게 된 것.


비밀 통로는 여기


잡혀있는 세리스

병사: 배신자는 이렇게 된다. (이 후에 이름을 정하는 화면이 나온다) 승승가도를 달리던 장군도 이것으로 끝이군..

세리스: 약자를 힘으로 짓밟다니!

병사: 뭐?

세리스: 케프카가 동방의 나라인 도마에 독을 쓰려고 하는 걸 모를 줄 아느냐?

병사: 시끄럽다! 내일이면 처형될 테니! (다른 병사에게) 잘 감시해라….

다른 병사: 예, 사흘 밤낮을 눈도 감지 않고 지켜보겠습니다.

거짓말쟁이. 록크가 들어가 보면 그 사이를 못 참고 잠이 들어있다.

세리스: 누구냐?

록크: 리터너의 록크다.

세리스: 리터너? 나는 세리스 장

군…이었지. 지금은 배신자의 몸이지만.

록크: 가자.

세리스: 날 데리고? 안돼. 달릴 수가 없어. 설사 데리고 간다고 해도 보호할 수가 없잖아. 차라리 여기서 죽는 게 나아.

록크: 지켜준다! 내가 반드시 지켜준다! (록크는 힘든 여자만 보면 오버하는 경향이 있다. 그 이유는 나중에··)

이제 세리스와 함께 가자. 맨 끝 방의 위쪽에 있는 시계에 아까 가지고 온 태엽을 사용하면 비밀문이 열린다. 그리고는 적들과의 전투가 벌어지는데 지금 세리스는 무기를 가지고 있지 않으므로 일단 맵의 우측 상단에 보이지 않는 부분으로 가서 보물 상자를 열자. 그 속에 아머와 무기가 있으니 세리스에게 장착시키자. 그 다음에는 통로를 찾아서 나가면 된다.



이 시계에 태엽을 사용하자

이곳을 나가서 아까의 동굴로 들어가서 진행하다 보면 계속 이상한 소리가 들린다. 일단 회복의 샘에서 회복을 하고 나면 보스인 디그아머가 다가온다.

### 보스전: 디그아머

디그아머는 마법을 쓰는 적이므로 세리스의 마봉검으로 마법을 방어하면서 진행하자. 그 점만 주의하면 더 이상 설명할 필요가 없다. 두 캐릭터의 HP에도 어느 정도 신경을 쓰자.



디그아머는 바로 이 녀석

디그아머를 클리어하면 매슈의 시나리오로 넘어가게 된다.



## 암살자 섀도우, 그리고 검사 카이엔

매슈의 시나리오가 시작되면 바로 위에 집 하나가 있는데, 이 집에서 아까의 암살자 섀도우를 동료로 삼을 수 있다. 초코보 상인도 있으니 그에게 섀도우 전용의 무기인 수리검을 사 두면 꽤 많은 도움이 될 것이다('던지다' 커맨드로 사용할 수 있는 수리검의 위력은 대단히 뛰어나다). 일단은 도마로 향하자.



섀도우와 초코보 상인을 볼 수 있다

둘이 진행하다 보면 제국의 부대에 도착할 수 있다. 일단은 숨어서 동정을 살피도록. 명장인 카이엔은 제국의 습격을 잘 막아내고 있었다. 또한 병사들은 케프카에 대해서 많은 불만을 가지고 있어 레오 장군에 대해서는 상대적으로 많이 신뢰하고 있다. 그러나 황제의 소환으로 레오 장군은 본국으로 돌아가게 되고, 케프카는 물에 독을 넣는다.




도마왕국의 명장 카이엔




케프카는 물에 독을 푼다

### LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!

여기를 그냥 지나치게 되면 땅을 치고 울 듯 해서 특별히 전하는 비기. 처음 들어간 곳의 왼쪽 아래를 보면 계단이 있다. 벽 사이에 있는 길로 들어간 다음에 계단 아래로 내려가면 MP를 모두 회복시켜주는 에테르 터보, HP를 모두 회복시켜주는 엑스포션과 함께 최강의 액세서리인 리본을 얻을 수 있다(모든 스테이터스 이상을 방지). 리본을 얻을 수 있는 위치는 화면을 참조.



길은 이렇게 통한다



이 위치에서 리본을 얻을 수 있다

명장 카이엔이 있다고는 하지만 독공격 앞에서는 속수무책이다. 비열한 케프카의 공격으로 도마 왕국의 왕은 물론 카이엔의 가족마저 죽음을 맞는다.

카이엔: 폐하! 절 잡으십시오!
왕: 우…, 넌 누구냐?
카이엔: 카이엔이옵니다.
왕: 그런가… 눈을 뜰 수가 없다. 네 얼굴도 보이지 않아.
카이엔: 폐하, 절 잡으십시오.
왕: 카이엔, 아버지 때부터 이 도마 왕국을 지켜주어 고맙다. 으윽… 내가 이 나라를 지켜야 마땅한데….
카이엔: 그런 말씀 마십시오.

왕은 가슴이 타고 숨이 막힌다고 말하고는 죽어버렸다. 바로 옆에 있는 카이엔 자신의 거처로 들어가 보았지만 아내와 아들 역시 숨을 멈춘 지 오래였다. 분노하는 카이엔은 왕궁 밖으로 나가고 매슈와 섀도우는 일단 왕궁이 있는 곳으로 가기로 한다.



죽어있는 가족 앞에서 오열하는 카이엔


왕궁을 향하는 섀도우. 메탈기어 솔리드인가?

카이엔과 매슈들은 함께 싸우게 되지만 적의 수가 너무 많아서 고전하던 중에 재미있는 생각을 해내게 된다. 바로 적의 마도 아머에 탑승하는 것. 황당해 하는 카이엔과 나머지 일행은 무사히 적의 진지를 빠져나와 수수께끼의 숲으로 가게 된다.

## 삶과 죽음의 갈림길에서…

그들이 도착한 곳은 수수께끼의 숲. 미로라고는 하지만 간단하다. 힌트라고 한다면 무조건 표지판을 믿기보다는 눈을 믿으라는 것. 화면은 몇 개 안된다. 그리고 중간의 회복의 샘에서는 반드시 회복을 해 준다(이곳의 그래픽은 정말이지 환상이다). 이정도 진행을 했다면 섀도우가 가는 경우도 있을 것이다.

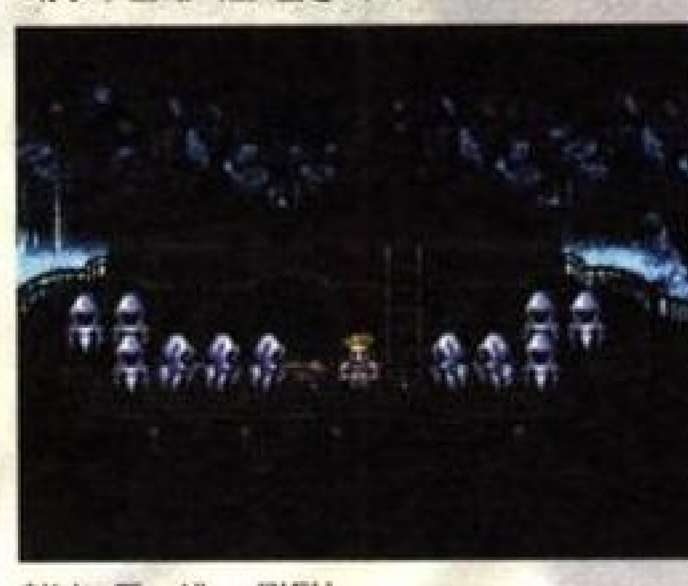

보고만 있어도 회복이 되는 것 같군

그들이 도착한 곳은 기차역. 카이엔은 기차에 타는 것을 말리지만 매슈는 반장난처럼 기차에 타 버리는데 카이엔이 해 주는 말은 장난이 아니다. 이 열차는 이승과 저승을 잇는 마열차. 즉 죽은 자들을 태우고 가는 열차다.


기차역에서

일단은 열차의 앞으로 전진한다. 중간에 만나는 유령 중에는 적도 있지만 동료가 되는 유령들도 있고 심지어는 아이템 장사꾼까지 있다. 전진하다가 보면 갑자기 전진을 할 수 없는 곳이 있는데, 이런 경우는 객차의 끝까지 전진하면 자동적으로 끝까지 점프한다.


이곳의 그래픽도 환상이다


하나, 둘, 셋… 많다!


뛰어라! 매슈!

하지만 계속 쫓아오는 유령들. 결국 스위치를 당겨서 뒤의 객차들을 모두 떼어낸다(나중에 신기하게


이 스위치를 이용하자

다시 붙긴 하지만). 스위치는 다시 한 번 당겨주면 문도 열 수 있는 다기능 스위치.

스위치 옆에는 세이브 포인트가 있는데, 여기서는 특별한 경우가 아니면 회복하지 말자. 바로 앞으로 가면 식당 칸이 있는데 가운데의 테이블에 앉아서 결정 버튼을 누르면 웨이터가 식사를 가져다준다. 식사를 하면 풀 회복, 하고 싶지 않은 경우는 옆의 문으로 돌아가면 된다.

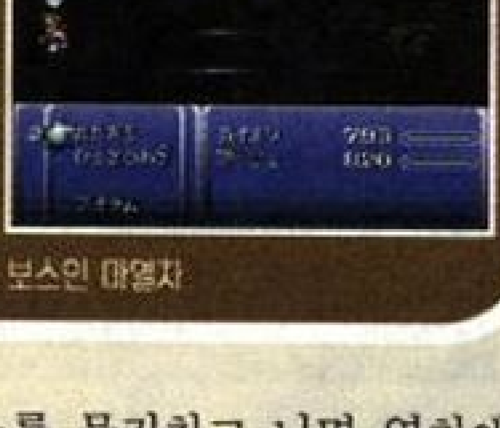



풀 회복!

이제 마지막 칸으로 들어가면 스위치가 세 개 있는데 가운데 것만 제외하고 모두 내린 다음에 기차 옆에 있는 스위치를 조작하면 마열차와 결투하게 된다.

**보스전; 마열차**

마열차와의 결투에서는 상태 이상 공격이 있으니 주의한다. 또한 백어택의 경우에는 위에서 말한 비기를 사용해 양손에 모두 무기를 쥐고 체력 회복을 게을리 하지 않는 편이 좋다. 쉬운 상대가 아니므로 체력에 각별히 신경쓰자.



보스인 마열차

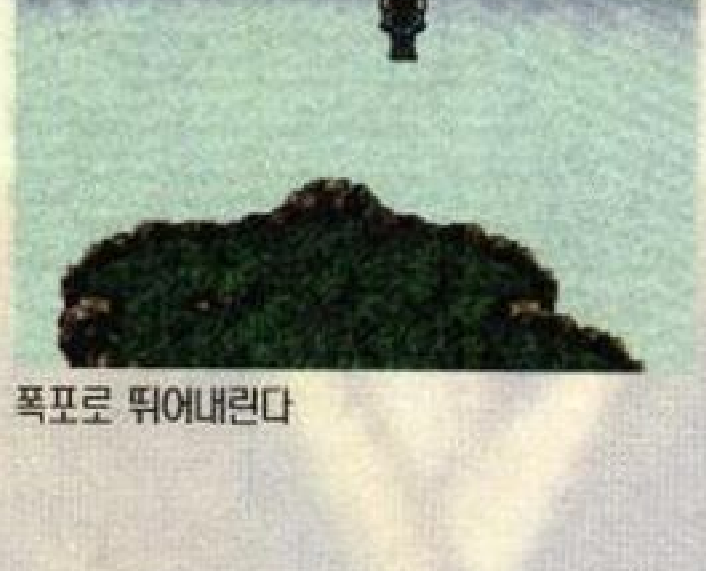
보스를 물리치고 나면 열차에서 내릴 수 있는데 열차에서 내리고 나면 죽은 이들이 저 세상으로 가는 것을 볼 수 있다. 그 중에는 카이엔의 아내인 미나와 아들인 순도 끼어있다. 막으려고 하는 카이엔. 하지만 세상에는 사람의 힘으로 할 수 없는 일이 있고 결국 미나와 순은 떠나간다. 정말 행복했다는 말과 엄마를 지키겠다는 말을 남긴 채.



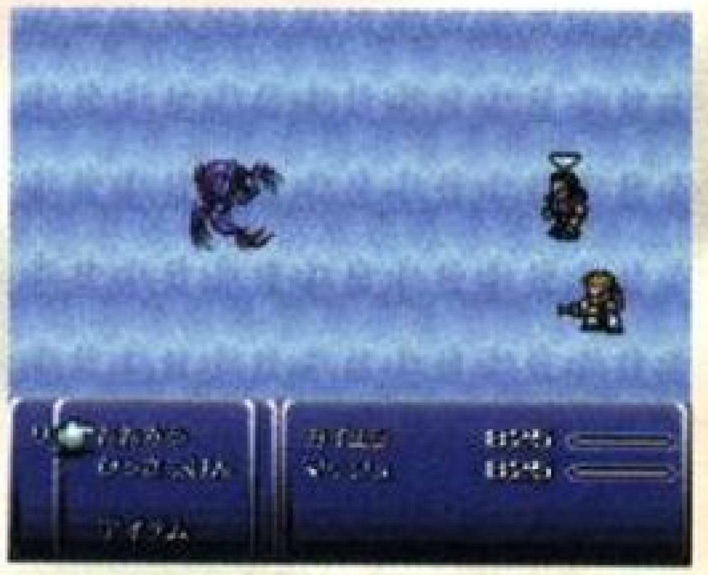
결국 아내와 아들은 저 세상으로…

## 나? 가우, 가우

클리어 후에는 폭포로 갈 수 있다. 폭포에서는 뛰어내리자. 뛰어내리면 적들이 출현하는데 이전에 착실히 레벨 업을 하고 왔다면(그리고 양손에 무기를 쥐고 있다면) 좋은 일이 생긴다. 나오는 적들을 어느 정도 클리어 하면 보스격인 적이 나오는데 이 녀석을 이기면 모든 상태 이상을 치료하는 약인 '만능약'을 얻을 수 있다. 흔한 아이템이 아니니 가능하면 얻자.



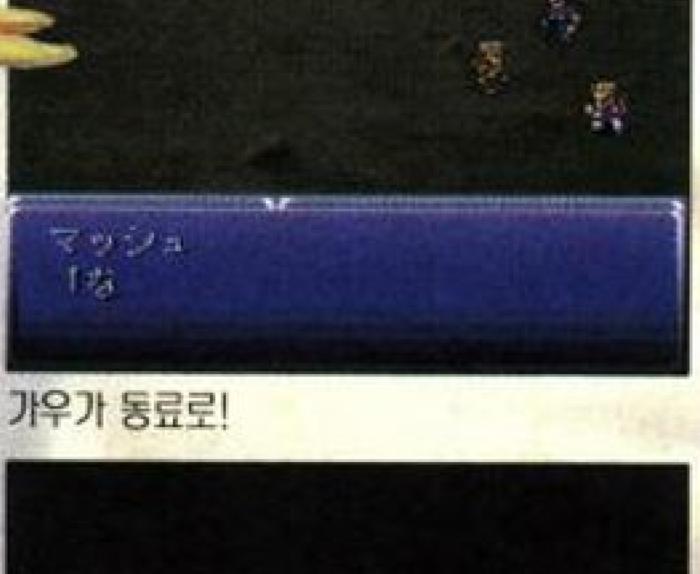
폭포로 뛰어내린다



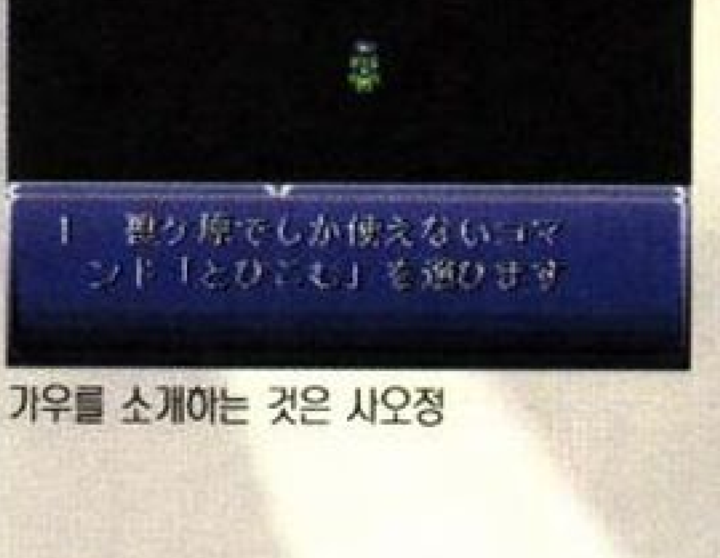
이 녀석을 없애자!

이 다음에는 가우를 잠시 만나고 야수원으로 갈 수 있다. 야수원에서는 언제나 이 음악이 나오므로 참고하자. 일단 가우가 있든 없든 빨리 동쪽의 마을로 가서 장비를 재정비하고 말린 고기(ほしにく)를 구입하자. 전투시에 가우를 만났을 때 가우에게 이 아이템을 사용하면 동료로 만들 수 있다(일본어만 안다면 이 장면은 완전히 코미디). 가우를 동료로 만들면 가우를 사용하는 방법을 사오정(!!)이 간단히 설명해 준다





가우가 동료로!




가우를 소개하는 것은 사오정

가우를 동료로 만들면 삼일월산이라는 곳에 가우의 보물이 있다고 한다. 삼일월산으로 이동해 가우는 보물을 찾게 되는데 이 보물은 다름 아닌 잠수용 헬멧. 이것을 이용하면 에드가들이 있는 곳으로 갈 수 있게 된다. 중간의 화살표에는 신경쓰지 말고 계속 진행하면 물 밖으로 나갈 수 있고 여기서 물품을 구입하고 나면(에드가의 창은 꼭 구입해서 양손에 쥐게 하도록) 배를 타게 된다. 그러면 매슈의 장도 끝.


보물을 찾은 가우


배를 타자

## 티나는 무엇? 인간? 환수?

처음 티나의 시나리오를 시작하게 되면 나르셰 마을로 가게 된다. 나르셰에 도착한 일행. 하지만 나


들어갈 수 없다고 한다


통로는 여기에 있다


저 빛이 가는 대로 따라가자

르셰에서는 들여 보내주지 않자 일행은 처음에 록크가 사용했던 비밀통로로 들어가게 된다. 통로로 들어가서는 그다지 어려운 곳이 없다. 단지 중간에 빛을 따라가는 부분이 있는데 신중하게 하지 않으면 의외로 짜증나는 부분이 될 것이므로 주의하자.


장로에게 협조를 구하는 일행


일행이 한데 모였다


케프카의 군대가 쳐들어온다

이곳에서 나오게 되면 나르셰 마을의 장로가 있는 곳으로 가게 되고 동료들도 모두 모여서 장로에게 협조를 구한다. 협조를 망설이는 장로 앞에 다가온 것은 제국군. 케프카가 이끄는 제국의 군대가….

이 부분에서는 세 파티로 나누어야 하는데 가능하면 두 개의 파티가 주력하는 편이 좋다 (기본적인 방법은 처음에 티나를 구하던 때와 같다). 적들은 만만치 않은데다가 올라오는 속도도 빠르니 주의하도록. 적들을 모두 물리치면 케프카와 싸울 수 있다. 적들이 올 수 있는 길목만 막는다고 생각하면 편하게 진행할 수 있을 듯.


파티를 가르자


적들이 올 수 있는 길목은 이 두 개뿐이니 이곳에 한 팀씩

BOSS

### ⋯⋯ 보스전 ; 케프카

케프카와의 전투는 그다지 어렵지 않다. 단, 이전의 전투에서 많은 체력을 소모했으므로 체력에 신경을 써주고 세리스가 있는 파티로 마봉검을 쓰면 좀 더 쉽게 깰 수 있다.

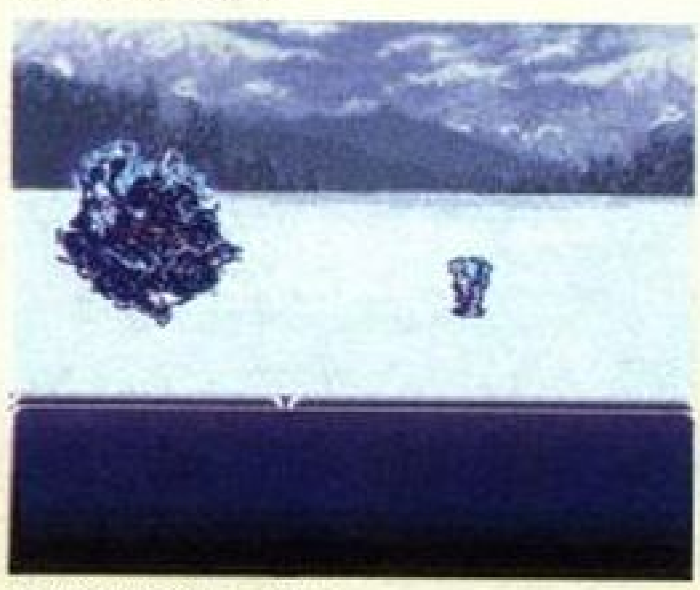


케프카와의 전투

케프카와의 전투가 끝나면 지난번의 환수에게 갈 수 있는데, 환수 앞에 서면 갑자기 티나가 이상한 반응을 보이며 환수로 변해 어디론가 날아가 버리게 된다. 일행은 정신을 잃고⋯.



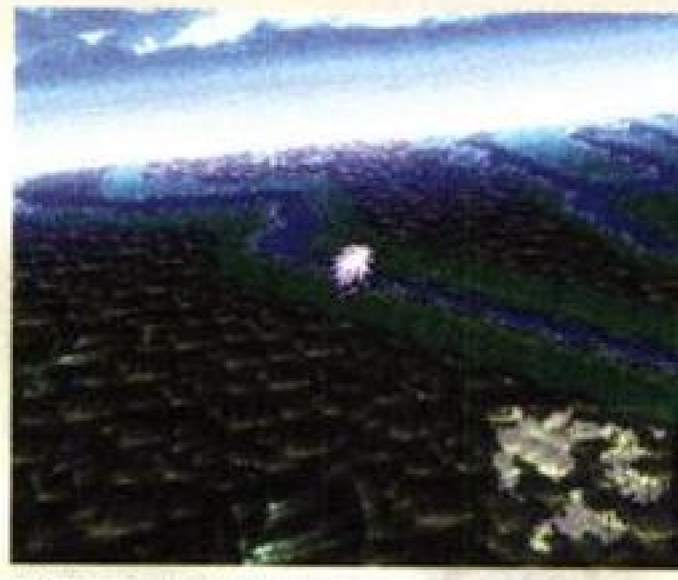
환수가 여기 있다



환수와 반응하는 티나



티나도 환수가 되어⋯



어디론가 날아가 버린다

록크: 우우우⋯.

세리스: 정신이 들어?

록크: (일어나서) 티나는?

세리스: 무엇인가로 변신해서는 그대로⋯날아가 버렸어. 환수 같은 것으로 변해서⋯.

에드가: 록크, 정신이 들었군! 티나에겐 무슨 일인가가 일어났다. 환수와 티나 사이에 무슨 관계가 있는 걸까? 일단 티나를 구출하러 가자. 목격자들의 말에 따르면 피가로의 남쪽으로 엄청나게 빠른 속도로 날아갔다고 한다.

록크: 어서 가! 난 그녀를 지켜주겠다고 약속했단 말이야!

세리스: 록크⋯.

여기서 멤버를 나누어 한 팀은 피가로에 남고, 다른 한 팀은 티나를 찾으러 가기로 한다. 이제 팀을 나누자. 나갈 때에는 보물 상자를 잊지 말도록. 노인의 집 아래에 있는 보물 상자에는 유용한 아이템들이 많이 들어있다.



이곳을 놓치면 울 꺼다

코린겐 마을에서는 장비의 정비와 위의 이벤트를 제외하면 특별히 할 일이 없다⋯고 말하면 섭섭하겠지? 위의 세 명이 동료로 있을 때 술집으로 가면 섀도우를 동료로 할 수 있다. 섀도우는 반드시 얻도록. 돈 3,000을 요구하니 없다면 만들어서 가자(물론 중간에 가버리기는 한다).




돈 한번 엄청 밝히네⋯

이렇게 동료를 얻고 이벤트를 본 뒤에는 아래에 있는 코린겐 마을로 간다. 이 마을에서는 카이엔과 섀도우의 전용 무기를 구입하고

### LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!

필자는 카이엔, 세리스, 그리고 록크의 팀을 만들었다. 이렇게 팀을 짜면 몇 가지의 이벤트를 볼 수 있는데 그 이벤트들을 소개한다.

처음 코린겐에 갔을 때 마을 왼쪽 위의 집에 가면 회상 이벤트가 시작된다. 록크의 애인이었던 레이첼 역시 트레저 헌터. 그러나 어느 날의 트레저 헌팅에서 록크를 구하고는 사고로 기억을 잊어버린다. 그래서 레이첼의 아버지는 록크를 내쫓게 되고⋯(레이첼 역시 '당신이 누군지는 모르겠지만, 당신이 오고 나서부터 집안 사람들이 모두 싫어하고 있어요' 라고 말한다). 결국 록크는 레이첼을 떠나가는데⋯.

1년 후에 마을로 돌아와 보니 레이첼은 제국의 침략 때 죽었다는 이야기를 듣는다. 죽기 직전에 기억이 돌아와 록크의 이름을 부르면서 죽었다고⋯. 또한 마을의 오른쪽 위에도 집이 있는데 그곳으로 들어가 보면 레이첼이 썩지 않는 채로 보관되어 있다. 록크가 찾는 것은 그녀를 다시 살릴 수 있는 약. 그녀의 혼을 돌아올 수 있게 해 줄 전설의 약이다. 참고로 에드가와 매슈가 동료로 있을 때의 이벤트도 있다. 둘이 동료로 있을 때 피가로 성에서 잠을 자면 어떻게 매슈가 성을 떠나게 되었는지 알 수 있다. 매슈와 에드가는 동전 던지기로 왕위를 결정했는데, 아버지가 사용한 동전은 두 면이 모두 앞이었던 것이다. 아버지는 매슈에게 자유를 준 것. 형제는 옛 일을 회상하며 건배한다.

정보를 얻는다. 정보에 의하면 티나는 조조의 마을에 있다는 소식이 있다. 전투를 피하고 싶은 사람은 초코보를 타고 북쪽에 있는 조조의 마을로 가자. 이 마을은 흉폭한 마을로 마을 안에서도 전투가 일어나니 주의하도록. 일단 맨 위의 여관으로 가서 시간을 맞추면 에드가의 무기인 기계톱을 얻을 수 있다. 그리고 왼쪽 아래의 건물로 가면 록크의 액세서리인 '도적의 장갑'을 얻고 옆의 건물들로 점프해 가서 티나가 있는 곳으로 간다. 그다지 어려운 곳은 없지만 적들은 만만치 않으니 주의하자. 진행하다 보면 보스를 볼 수 있다. 그 전에 체력을 회복하자.


이렇게 뛰어넘는다

BOSS

### 보스전 : 바바루마

보스인 바바루마는 부하들과 함께 공격해 온다. 카이엔은 HP에 여유가 있다면 필살검을 쓰고 나머지 캐릭터들은 그냥 보통 공격과 체력 회복으로 밀고 나가자. 세리스의 케알을 유용하게 사용하길.


보스인 바바루마

이제 건물의 맨 위층에서 티나를 만날 수 있다. 환수로 변한 티나가 옆에 있고 일행 앞에는 라무우라는 이가 나타난다.


환수로 변한 티나

일행: 누구시죠?

라무우: 너희들은 이 아이의 동료들인가?

록크: 티나는 괜찮은 건가?

라무우: 티나라고….

이때 티나는 갑자기 이성을 잃고 날뛴다. 그러다가는 다시 쓰러지고….

라무우: 생명에는 지장이 없다. 한꺼번에 너무나 많은 힘을 써서 몸이 말을 듣지 않는 것뿐이다. 나는 라무우. 환수 라무우다.

일행: 환수? 환수는 다른 세상의 생명체가 아닌가?

라무우: 그렇다고 해서 이 세상에서 살 수 없는 것은 아니다. 여러 가지의 모습을 띄게 마련이니까.

라무우는 환수에 대한 설명을 해 주고, 마대전 후에 환수가 세상에서 사라진 이야기를 해 주게 된다. 마대전이란 환수, 그리고 환수의 힘을 뽑아내어 자신들의 힘으로 만든 마도사들 간의 싸움이었다. 그 전쟁 후 환수들은 두 번 다시 이용당하지 않기 위해서 스스로의 결계를 만들어 그곳에서 살게 된다. 그것이 바로 환수계이다. 그런데 20년 전에 인간들은 마대전의 진실을 알게 되었고 제국은 다시 그 힘을 이용하게 된다. 그때 제국에게 잡힌 환수들은 아직도 제국의 마도 연구소에 있어서 아직도 그들의 힘을 빼앗기고 있다.

라무우: 티나가 폭주하는 것을 보고 내가 이곳으로 불렀다.

일행: 티나도 환수?

라무우: 아니, 우리들과는 다르다. 티나는 약하다. 자신의 존재에 대해 불안해하고 있으니까.

일행: 어떡해야 티나를 구할 수 있지?

라무우: 이 아이가 자신의 정체를 아는 순간 불안함은 사라질 것이다.

일행: 어떻게 하면?

라무우: 가스트라의 마도 연구소에 있는 환수들이라면 티나에게 가르쳐 줄 수 있을 것이다.

일행: 마도 연구소에 당신의 동료들이 있는 건가?

세리스: 마도 연구소…, 그곳에…?

라무우: 동료들을 모른 척하고 나 혼자 이곳으로 도망쳤지만 이제는 그것도 끝이다.

일행: 무슨 말이지?

라무우: 가스트라는 틀렸다. 환수에게서 무리하게 힘을 뽑아내면 그 힘은 완전하지 않을 뿐. 환수가 마석으로 바뀔 때 그 힘이 살아있는 것이다.

일행: 뭐라고?

라무우: 내 스스로 마석이 되어 너희들의 힘이 되어주지.

일행: 마석!?

라무우: 환수가 죽을 때 그 힘만


네 마석을 손에 넣었다

이 이 세상에 납게 되는 것이 마석. (마석들이 내려온다) 이것이 제국에서 도망칠 때 죽은 동료들. 그리고 나의 힘도….

라무우도 스스로 목숨을 끊고 이제 일행은 마석을 사용하게 된다. 아래로 내려가 보면 일행이 있으니 일단은 합류하자.

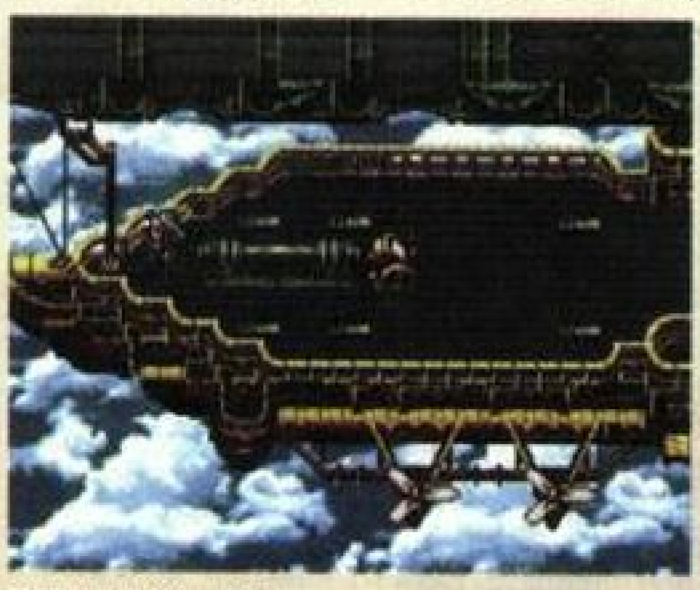


일행들이다

이제 마석을 사용할 수 있게 된다. 일단 마석을 장착한 다음에 마법 메뉴로 들어가서 위로 이동하면 환수를 소환하고, 아래로 이동하면 그 환수의 마법을 사용할 수 있게 된다. 물론 마법 경험치를 얻어서 마법을 습득해야 쓸 수 있다.

## 오페라 극장에서

지돌의 마을로 다시 돌아가 마을 위의 가장 큰집으로 가면 오페라단의 단장을 만날 수 있다. 단장은 세리스를 보고 마리아라고 하는데…. 사람을 잘못 봤단다. 오페라의 여주인공인 마리아가 세리스와 너무나 닮았다는 이야기. 그런데



진짜 사나이, 셋처

단장은 무엇인가를 떨어뜨리고 갔다. 읽어보면 웬 도박사가 마리아를 자신의 아내로 하기 위해 데려가겠다는 이야기. 극단의 관계자는 그 도박사에 대해 설명한다.

그는 바로 세계에 한 대 밖에 없는 비공정을 소유하고 있는 셋처라고 한다. 일행은 셋처를 만나기 위해 대륙 아래쪽의 오페라 극장으로 간다. 단장과 만나면 단장은 연극도 마리아도 무사하기를 바라는데…. 이때 록크는 엄청난 아이디어를 낸다. 어차피 세리스와 마리아가 비슷하게 생겼다면 마리아 대신 세리스가 납치당하고 자신들이 구하면 되지 않겠느냐는 것인데. 하지만 세리스는 제국의 장군이었던 몸으로 어떻게 그런 일을 할 수 있느냐는데…. 이것은 여자의 앙탈. 한바탕 코미디를 한 후에 문에 귀를 대고 들어보면 세리스는 그새 노래 연습을 하고 있다. 이때 엑스트라의 등장(기억하는 분이 있을려나? 사실은 지돌 마을에서도 볼 수 있었지만 아무도 기억하지 않는 비운의 엑스트라). 울트로스는 일행에게 도전장을 던지지만 누구 하나 신경쓰지 않은 채 방으로 들어가 버린다.

**울트로스: 안 읽는 거냐!!**



엑스트라는 이래서 슬프다

오페라 신의 경우는 모두 무비로 처리되어 있으니 재미있게 즐기길….

**록크: (얼굴이 빨개지며) 너, 이렇게 이뻤던거야…?**

**세리스: 록크, 왜 그때 날 구해준거지?**

**록크: 좋아하는 사람을…아무 것도 하지 못하고 잃을 수는 없으니까.**

**세리스: 그 사람 대신인 거야? 나는…?**

**록크: …예쁜데, 그 리본.**

**세리스: 슬슬 시작이야. 드라쿠를 걱정하는 마리아가 노래부르는 중요한 신이야.**

**록크: 마지막으로 대본을 체크해 보는 게 좋지 않을까?**



록크의 얼굴이 빨개졌다

대본을 체크한 후, 이제 무대로 나가자. 가사에 맞춰 노래를 부르면 드라쿠가 나오는데 이 때 드라쿠의 스텝을 따라하면 드라쿠가 꽃으로 변한다. 그 꽃을 들고 맨 위층의 발코니로 가면 되는 것.



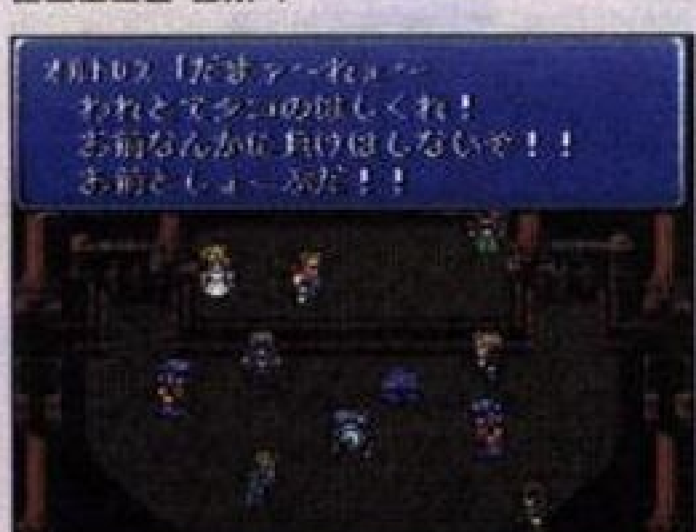
엄청난 악단, 역시 오페라다


노래하는 세리스

세리스의 차례가 끝나면 록크는 밖으로 나가고 이때 올트로스의 편지를 발견하게 된다. 어서 단장에게 알리자(무대에서는 두 사람이 결투를 벌이는 신이 나오니 참고로 봐 두도록. 나중에 재미있는 일이 일어난다). 이제 오른쪽 방으로 가서 맨 오른쪽의 스위치를 내린 뒤 왼쪽 방으로 가서 올트로스를 만나면 된다. 단, 이곳에는 시간 제한이 있으니 주의하자.


이곳으로 들어가자


올트로스를 만났다


오페라는 난장판이 되어버린다

일행은 올트로스와 함께 떨어진다. 그리고 황급해진 단장….

단장: **이아, 이를 어쩔까요? 이 두 사람이 갑자기 뛰어내려버렸습니다. 이들은 도대체 누구일까요?**

록크: **(상황을 판단하고) 세리스를 구하는 것은 드라쿠고, 랄스도 아니다! 세계 제일의 모험가인 이 록크님이다!**

단장: **연기 실력하고는….**

올트로스: **참을 수 없다! 나도 문어로써 지고 있을 수만은 없다! 결투다!**

단장: **에에이…모르겠다! 뮤직 스타트!**


올트로스의 깽판

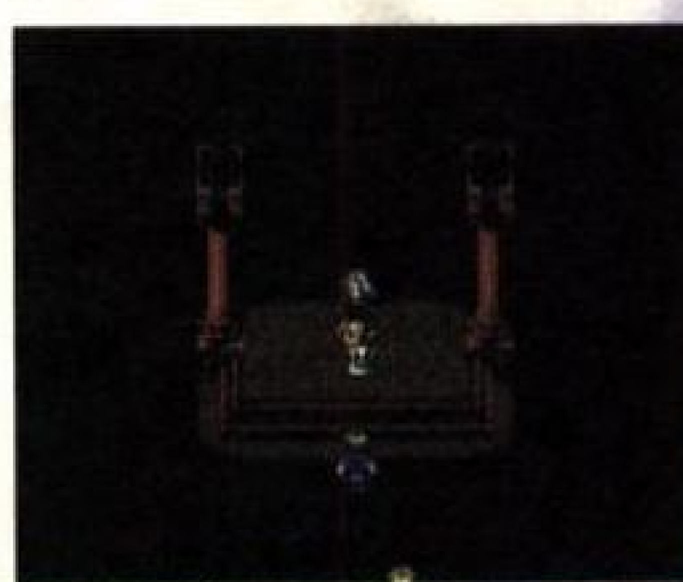
이기면 문어라서 미안하다며 떠나가고, 2길을 얻을 수 있다.


문어는 뭘로 보는 거냐!

????: **기다려라! 멋진 쇼였다. (셋처 나타나며)**

셋처: **약속대로 마리아는 데려가마.**

단장: **이게 어떻게 된 일 일까요? 록크의 부인이 되기로 했던 마리아는 갑자기 셋처에게 납치되어버리고 맙니다. 그녀의 운명은 어떻게 될지…. 다음 편을 기대하세요!**


셋처는 마리아(?)를 데리고 간다

이제 셋처의 비공정 안. 셋처는 세리스를 방에 가두고 세리스는 동료들을 부른다. 이때 셋처도 들어오게 되고 그야말로 '화들짝' 놀라게 된다.

셋처: **네, 네놈들!? 넌 마리아가 아니잖아!**

세리스: **부탁해요 셋처. 우리는 벡터(마도 연구소가 있는 곳)에 가야만 해요. 그래서 당신의 비공정이….**

셋처: **(삐지며) 마리아가 아니라면 볼일 없다.**

세리스: **기다려요! 당신의 비공정이 세계 제일이라는 얘길 들었어요.**

록크: **그리고 당신은 세계 제일의 도박사라고 하더군.**

에드가: **나는 피가로의 왕이다. 협력해 준다면 돈은 얼마든지 줄 용의가 있다.**

셋처: **(세리스에게) 이리 와봐.**

**세리스: 예….**

셋처: **아니군. 손을 대지는 않지.**

이제 셋처와 대화를 할 수 있게 된다. 일행은 제국의 악행을 알리며 셋처의 마음을 돌리려 하고 셋처는 '제국'이라는 말에 반응을 보인다. 그리고 여기서 셋처는 엄청난 제안을 하는데….

셋처: 너, 잘 보니 마리아보다 나은데.

세리스: 에?

셋처: 좋았어! 네가, 세리스가 셋처의 여자가 되어준다면 돕겠다.

록크: 기다려! 누구 마음대로 말이야?

세리스: 알았어요.

록크: 그래. 정한거다!

세리스: 하지만 조건이 있어요. (에드가에게 말을 걸더니) 이 동전으로 결정하는 거예요. 앞이 나오면 공짜로 도와주세요. 대신 뒤가 나오면 당신의 연인이 되죠. 어때요? 도박사씨?

셋처: 호호오…좋아. 찍어보지.

록크: 괜찮겠어? 세리스? 이딴 녀석의 연인이라니….

세리스: 시작해요.



동전을 던졌다



세리스: 내가 이겼어요. 약속대로 도와주는 거죠?

셋처: 귀중한 물건이군. 양면이 모두 앞인 동전이라…, 처음 봤어.

매슈: 저 동전은…, 형님!

세리스: 사기도 도박이죠? 도박사씨?

셋처: 훗! 이따위 수작을 쓰다니…, 마음에 들었다! 좋아. 함께 하지. 제국을 상대로 한 죽음의 도박이라니 나도 두근거리는걸. 내 목숨을 모두 칩으로 바꾸어 너희들에게 걸겠다! (이 게임에서 가장 멋진 대사)

## 제국의 도시, 벡터

이제 비공정을 타면 벡터로 갈 수 있다. 일단은 마을에서 준비를 마치고 벡터로 향하자. 특히 북쪽의 마을에는 좋은 무기와 방어구를 파니 놓치지 말자. 돈이 좀 들긴 하지만….

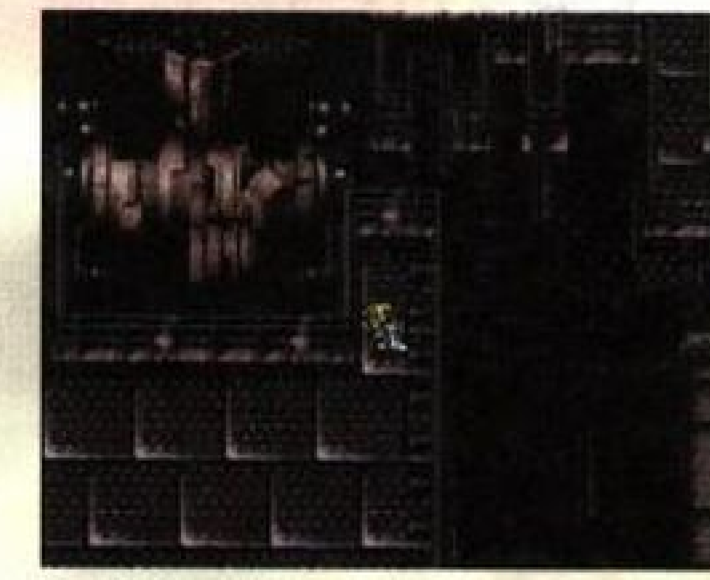



제국의 도시인 벡터에 도착했다

벡터에서는 대충 장비를 점검하고 체력을 회복한 다음에 위쪽으로 가보자. 막혀있는 길 하나가 있는데 이곳은 왼쪽에 있는 할아버지와 대화를 하면 할아버지가 제국군의 주위를 끄는 사이에 위로 지나갈 수 있다. 일단 상자 위로 올라간 다음에 철탑으로 가자. 주위의 적들은 무지하게 레벨이 높으니 접근하면 즉사하는 경우가 생긴다.



할아버지의 도움을 받아서



철탑에 올라가자

마도 연구소 안에서는 공기통이나 레일 등의 여러 가지 기계를 이용해서 움직여야 한다. 쓸만한 무기나 아이템이 많은 곳이니 가능하면 모두 돌아다니자. 중간에 주의할 적은 마도 아머. 잘못하면 파티가 즉사할 정도의 위력을 가진 전체 공격을 하니 보는 즉시 고철로 만들어버리자. 진행하다가 보면 케프카를 만나게 된다.



이곳이 마도 연구소이다

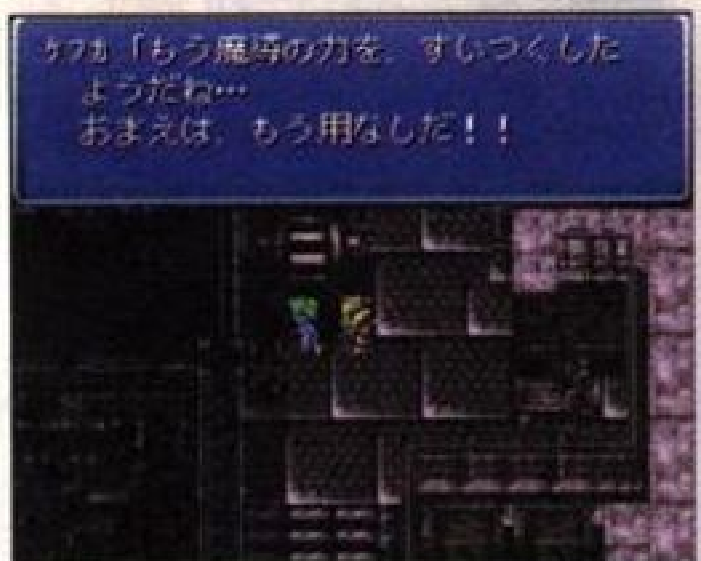



프로토아머 두 대는 죽음…



언제 봐도 기분 나쁜 놈

케프카는 삼투신의 부활을 이야기하고 필요가 없어진 환수를 버린다. 이제 그들을 따라가 보면 만날 수 있다. 이들에게 말을 걸면 자동으로 전투를 벌이게 되는데 이벤트성 전투이므로 가볍게 싸우자. 먼저 이프리트를 쓰러뜨리면 시바가 나타나게 되고 시바를 처리하면 라무우가 싸움을 말린다. 그리고 이프리트와 시바도 우리의 마석이 되어준다.




환수를 버리는 케프카




이프리트와의 싸움




시바와의 싸움

왼쪽 방에서 세이브를 하고 오른쪽 방으로 들어가면 나가는 길이 있다. 쭉 올라가면 보스를 만날 수 있다.

**보스전 ; 넘버024**

기분 나쁜 모습의 보스. 여기까지 오려면 체력이 많이 떨어졌을테니 일단은 체력부터 올리자. 그 다음에는 아까 얻은 환수들과 각 캐릭터의 특기를 중심으로 싸우자. 그다지 특별한 공략법이 없는 보스.



왠지 기분 나쁘군

## 세리스의 배반!?

안으로 들어가면 환수들이 있다. 위쪽의 스위치를 눌러주자.

환수들: 우리를 구하러 온 것 같군. 하지만… 우리의 생명은 이제 얼마 남지 않았다. 이프리트와 마찬가지로 죽어서 너희들의 힘이 되어주지. (환수들은 모두 마석으로 변한다)

시드: 거기서 뭘 하는 거냐!




이곳의 버튼을 누르자

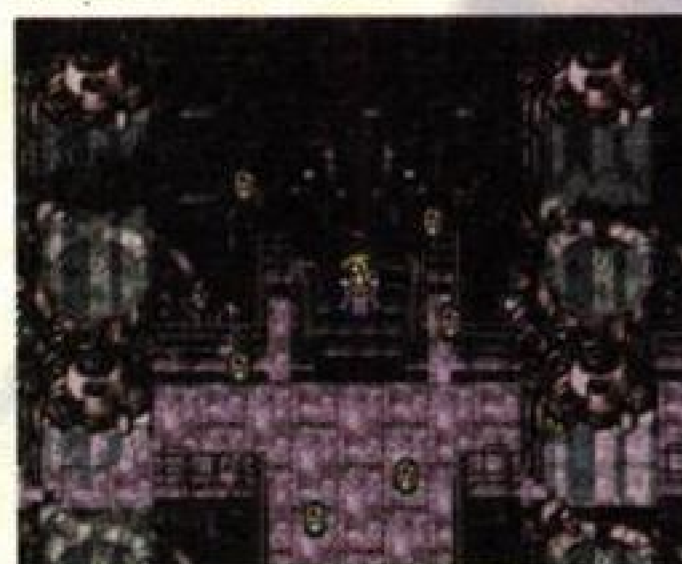
달려온 것은 마도 연구소의 시드박사. 모든 환수들이 마석으로 변한 것을 보고 경악한다.

시드: 아…, 이건!? (연구소를 둘러보고) 환수가 죽을 때 힘만을 남기는 것이 가능하다는 말인가…. 이 돌에 감춰진 힘은 환수에서 직접 뽑아내는 힘의 몇 배, 아니 몇 백배가 된다. 흠….

이때 마석들은 주인공에게 오고 주인공들은 시드에게 말을 건다.



이미 마석으로 변해 있다



모든 마석이 튀어나와



우리들에게 온다

세리스: 시드박사.

시드: 세리스 장군! 이놈들은 뭔가? 당신의 부하인가?

세리스: 아니오, 그게 아니구, 저는….

시드: 반란군의 스파이 일을 하고 있다는 것은 알고 있다만….

록크: (놀라며) 세리스…!?

케프카: 그럴 만도 하지. 마석이라!! 수고했소, 시드박사. 그리고…, 세리스 장군! 스파이 짓은 이제 됐소. 마석을 가지고 이리 오시오.

록크: 세리스…, 너!?

세리스: 아니야! 날 믿어 줘!

케프카: 배반자라…, 세리스에게

어울리는 이름이군.

세리스: 록크…, 믿어 줘….

록크: 난….

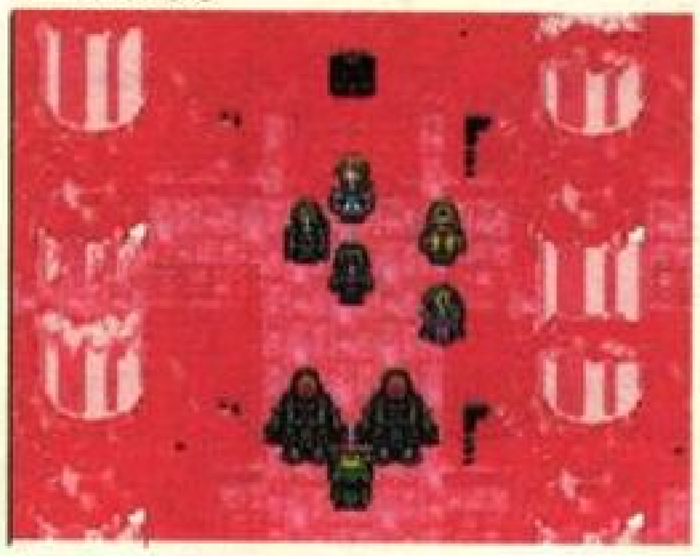
케프카: 지금이다! 모두 죽여라!

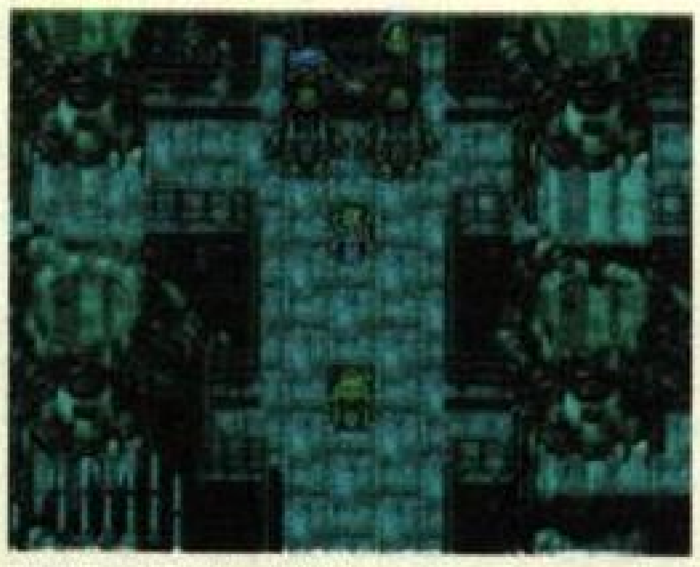
세리스를 제외한 일행이 모두 공격을 당한다.

세리스: 록크…, 이번에는 내가 당신을 지킬 차례. 그리고…, 날 믿어줘. (마법을 사용한다)

케프카: 세…, 세리스! 그만둬라!!!


케프카의 등장


공격당하는 일행


마법을 사용하는 세리스



어디론가 사라져버린다

록크: 세리스….

시드: (달려와서) 무슨 일이야?

이때의 충격으로 연구소가 폭파하려 한다. 시드박사는 일행을 이끌고 탈출하고 환수를 이용하는 일을 그만두기로 맹세한다. 사실 시드박사는 세리스를 인조 마도전사로 만들었던 장본인이었다.

시드: 다시 한 번 만날 수 있다면 사과하고 싶다. 나의 어리석음을….

이때 다시 나타난 것은 케프카. 시드박사는 일행을 내보내고, 일행은 궤도차를 타고 탈출하게 된다. 당시에는 이 장면을 보고 많은 유저들이 감탄했지만 솔직히 지금은 좀…. 그다지 어려운 곳은 없다. 나중에 나오는 보스도 먼저 팔을 없애기만 하면 간단. 나가서도 전투가 있지만 이 전투 역시 간단하게 처리할 수 있다. 전투가 끝나면 자동적으로 비공정을 타고 떠나게 된다.



셋처가 마중 나왔다

셋처: 응…, 세리스는 어떻게 된 거야?

록크: ….

셋처: 나중에 듣기로 하지. 가자!

케프카는 화를 내며 마도 연구소의 크레인으로 일행을 공격한다.

BOSS

**보스전 ; 크레인**

처음부터 포위된 상태로 시작하므로 각각 뒤를 조심하는 것이 중요하다. 처음 등장하는 셋처를 잘 활용하는 것이 포인트. 그리 어렵지는 않은 적이나 이전의 세이브 포인트에서 회복을 확실히 해 두었어야 할 필요가 있다. 또한 전기계의 마법으로 공격하면 오히려 에너지가 찬다는 것도 명심!


양쪽에서 공격해 오는 보스

록크: 티나가 걱정이다. 조조로 돌아가자.

셋처: 티나? 누구야, 걔는?

록크: 조조로 가는 동안 설명하지. 티나, 리터너, 그리고 환수의 이야기를….

## 밝혀지는 티나의 과거

록크: 티나….

이때 마석 하나가 빛을 발한다.

록크: 마석!

빛을 발한 마석은 티나에게로 들어가고….

티나: 아·빠·지? (눈을 뜨며) 기억났어. 나는 환수계에서 자랐어. 환수계….

이제는 환수계의 이야기이다. 라무우가 말해준 대로 인간들은 환수계에 대해 알아버렸고 어느 날 환수계에는 인간의 여자아이가 들어오고 환수 마딘은 그 아이를 데리고 온다. 환수들은 죽여야 한다는 입장. 하지만 그는 그럴 수 없

다. 여자아이에게 말을 걸면 여자 아이는 정신을 차린다.



이곳이 환수계

여자아이: 당신은…, 환수? 제 가슴의 펜던트는…?

마딘: 너에게 주는 거다. 이 환수계의 부적이지.

여자아이: 환수계…, 역시 잘못 와 버린 거네요.

마딘: 너 때문에 여기서는 큰일이지. 인간의 아이를….

여자아이: 당신이 구해준건가요? 내 이름은 마드리느. 인간 세상이 싫어져 버렸어요. 욕망으로 가득 찬 세상이 싫어서 절벽으로 몸을 던졌죠.

마딘: 인간과 환수는 함께 살 수… 없는 건가?

여자아이: 난 역시 이 세계에서도 환영받지 못하는 건가요?

마딘: 아니, 모르겠군.

여자아이: 내일 인간계로 돌아가요.

마딘: 누구한테든지 안내를 부탁해주지.



환수계에 들어온 인간의 여자아이

여자아이는 돌아가 버렸지만 마딘의 마음은 편하지 않다. 마딘은 환수계의 문을 열고 들어가 마드리느를 만난다.

마딘: 인간계에 돌아가기 싫다면 여기에 있어도 좋아.

마드리느: 하지만 인간과 환수는 함께 살 수 없는데….

마딘: 정말 그런지, 우리가 시험해 보는 건 어떨까?



마드리느를 쫓아온 마딘



두 사람의 사랑은…

두 사람 사이에서는 아이가 태어나고 마딘은 아이를 티나라고 부르기로 한다. 그리고 2년 후 결계는 점점 약해지고 인간들은 계속 환수계로 들어온다. 그러나 이번의 인간들은 환수의 힘을 노리는 이들.



환수를 잡아가는 인간들

가스트라: 하하. 결국 찾았군. 1,000년 전의 책에 쓰인 환수계의 입구를 찾고 말았구나! (병사에게) 환수를 잡는 사람에게는 무엇이든지 해 주겠다! 가라!

이제는 마딘의 집. 장로에게 말을 걸면 장로는 결계의 문을 닫는 봉마벽을 사용하기로 마음먹는다. 장로가 나간 사이 환수 하나가 이 모든 것은 마드리느 때문이라고 하고 문을 막고 있던 환수가 사라진 사이 마드리느는 뛰쳐나가 버린다. 자신 때문에 망설이는 마딘을 볼 수 없었기 때문이다. 마딘은 마드리느를 찾아 나선다.

마딘: 마드리느가….

장로: 이미 봉마벽을 치고 있는 중이다. 되돌릴 수 없어!

마딘: 상관없습니다!

문 밖으로 나가면 병사들이 빨려 들어가고 그 앞에는 마드리느가 있다.

마드리느: 마딘…, 저는 그들의 앞잡이 따위가….

마딘: 알고 있어!

드리느: 고마워요.

마딘: 이제 돌아갈까?

마드리느: 예…. (그때 티나가 환수계 밖으로 빨려 들어간다)

마딘: 티나!!!!!! (그리고 마드리느도 함께)

마딘: 마드리느!

그들은 어떤 숲으로 빨려나가고 황제는 티나를 본다.

가스트라: 인간의 아이인가?

마드리느: 내…아이에게…손대지마…

가스트라: 너의 아이? 훗, 그런가. 너와 환수의…재미있어. 나의 꿈도 더 빨리 실현되겠군.

마드리느: (일어나며) 그만…둬….

가스트라: 시끄럽다! (마드리느를 친다) 내가 세계의 지배자다! 하하하….

그렇게 봉마벽은 닫치고 만다. 이제는 다시 현실세계다. 티나와


티나를 바라보는 마딘과 마드리느


마드리느를 찾아가는 마딘


마딘과 마드리느의 마지막 만남


그들이 빨려 나간 곳


원래대로 돌아온 티나

반응한 마석은 다름 아닌 티나의 아버지 마딘. 모든 것을 알게된 일행은 나르셰로 출발한다.

## 봉마벽으로 가자

이제는 나르셰에서 반겨주는 눈치. 일단 들어가자.

바난: 오오, 왔는가. 나르셰의 사람들도 이제는 제국과 싸우기로 결정했다네. 그건 그렇고 제국의 수도는 어떻던가?

상황을 설명하면,

바난: 그럴 만도 하군. 나르셰의 자원과 피가로의 기술로 제국으로 쳐들어가려 했지만 인력이 부족해. 봉마벽을 여는 방법뿐인가….

티나: 환수계의…?

쥰: 환수의 도움없이 제국을 쳐부술 수는 없습니다.

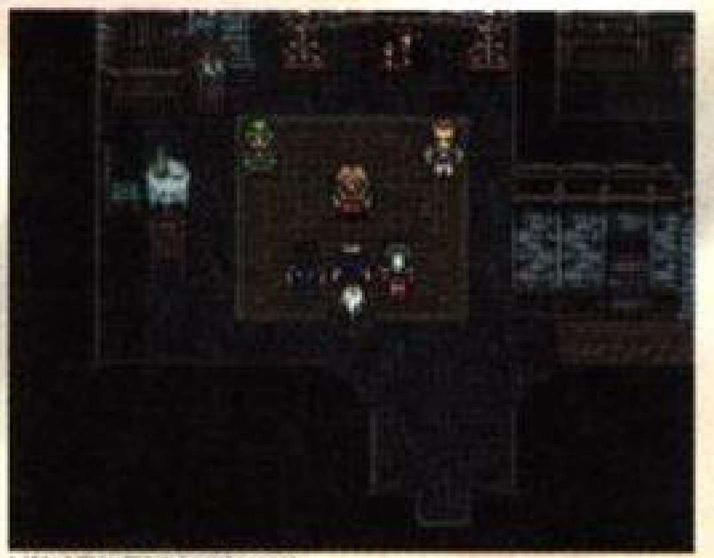
바난: 제국의 동쪽에 있는 봉마벽을 열어 환수들이 공격을 시작할 때 우리도 북쪽에서 치는 거다.

일행: 포위 작전인가.

바난: 그를 위해서는…환수를 설득하지 않으면 안 된다. 그 일을 할 수 있는 사람은 오직…. (일행은 티나를 바라본다)

일행: 티나….

티나: (환수와 인간이 함께 살 수 없는 존재라면 나는 태어나지도 않았겠지) 제가 할께요. 저 말고는 할 수 없어요!


바난과 다시 만났다

이제 다시 벡터로 돌아가자. 벡터로는 들어갈 수 없고 일단은 벡터의 동쪽에 있는 봉마벽으로 가자. 평소에는 경비가 삼엄하던 곳이지만 웬일인지 오늘은 아무도 없는데…. 이곳을 통하면 바로 봉마벽으로 갈 수 있다.

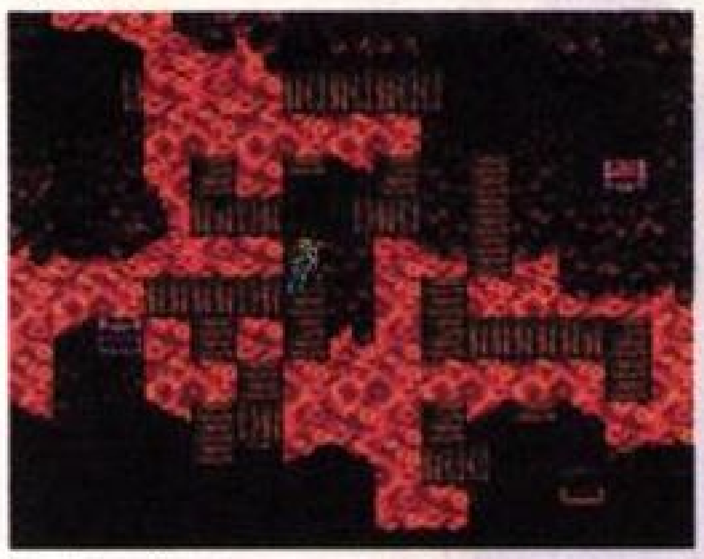

썰렁하다

LOOK!! 잠깐!
100% 공략을 위해!!

이때쯤이면 꽤 많은 마석을 얻었을 텐데 그 마석으로 게임을 더욱 쉽게 진행하는 법을 소개한다. 파판6를 기억하는 사람이라면 잊지 못하는 배니시+데스 · 데젼. 환수에게서 배울 수 있는 마법인 배니시는 물리 대미지를 0으로 만드는 대신 확률 마법은 100% 명중하게 하는 마법이다. 이를 적에게 역이용하면 배니시를 건 후의 확률 마법은 모두 100% 맞는다. 즉사 마법인 데스를 배니시 후에 쓰거나, 언데드 몬스터도 날려버리는 데젼을 배니시 후에 쓰면 엄청난 결과가 눈에 보일 것이다. 오토 보우건의 비기와 함께 가장 유용한 비기 중의 하나이다.

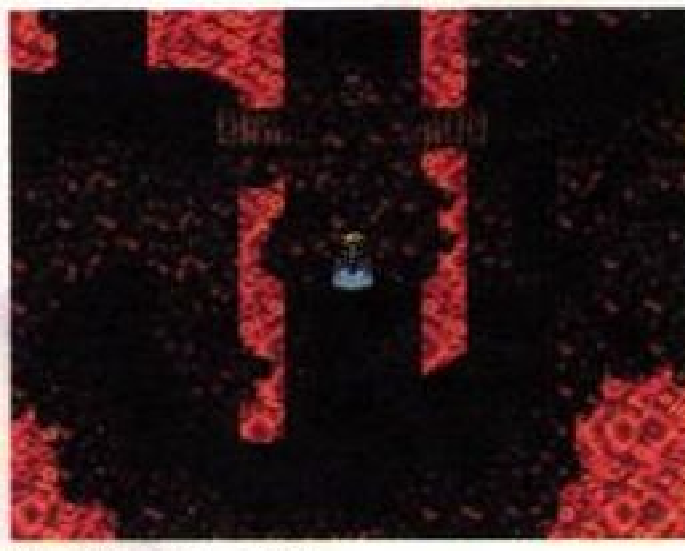
봉마벽에는 머리를 쓰는 트랩이 꽤 있으니 알아서 잘 하자. 손이 빠르지 않으면 어려운 곳도 많다.


이런 곳이


이렇게 변한다

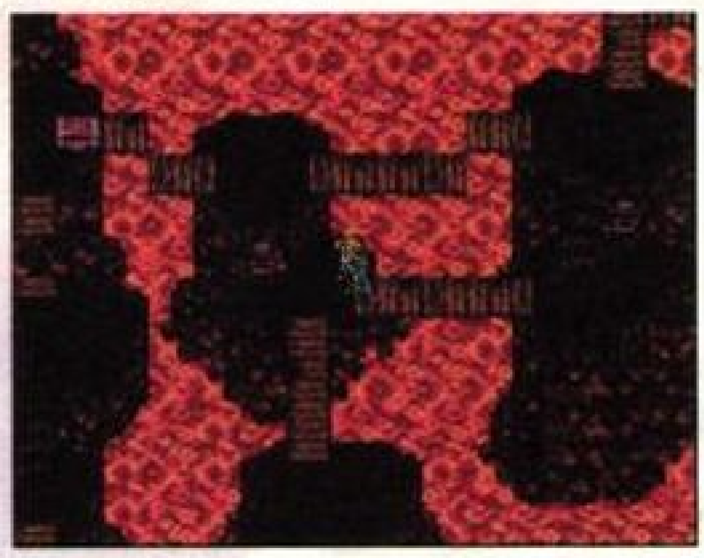
지하 2층의 퍼즐을 깨면 이번에는 지하 3층이다. 일단 지하 3층의 끊어진 다리는 사진에 보이는 스위치를 눌러서 해결할 수 있다. 이곳에는 겐지의 장갑이 있으니 반드시 얻도록. 또한 오른쪽으로 가면 스위치가 많은 곳이 있다. 마지막으로 사진에서는 잘 안 보이지만 스위치가 있는 곳이 있는데 이 스위치를 누르면 최강의 검 중 하나인 알테마 웨폰을 손에 넣을 수 있다.

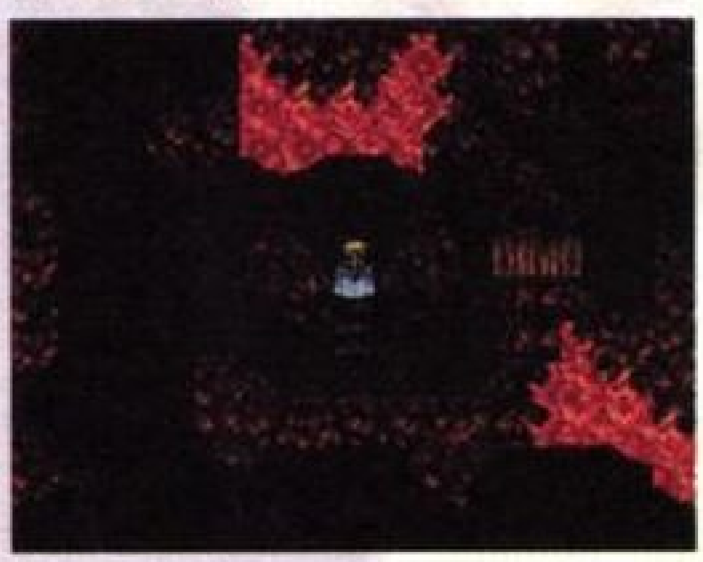



이 스위치를 누르면



겐지의 장갑을 얻는다


이런 건 좀 짜증난다


여기를 누르면


알테마 웨폰을 얻는다

지하 4층으로 내려가면 바로 도착한다.

**LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!**

여기서 얻는 알테마 웨폰은 사용자의 HP만큼 강력해지는 검이다. 만약에 HP가 9,999라면 그 위력은 상상할 수도 없을 정도이다. 일단 액세서리 등으로 HP를 최대한 올린 다음에 오토 보우건의 비기로 방어력을 255로 만들자. 그 다음에 양손에 무기를 들면 게임 끝. 체력이 어느 정도로 떨어지면 바로 회복해 주고 회복하는 동안에는 반대편 손에 있는 검이 진가를 발휘할 것이다.

일행: 이것이 봉마벽….

록크: 이 안에 환수계가….

에드가: 뒤는 티나에게 맡기는 수밖에 없겠군….

셋처: 그렇게 좋은 곳에 온 건 아닌 것 같군….

티나: ….


이곳이 마봉벽

이때 케프카가 다시 나타난다.

일행: 티나! 어서 봉마벽의 문을!!

**BOSS**

### 보스전 ; 케프카

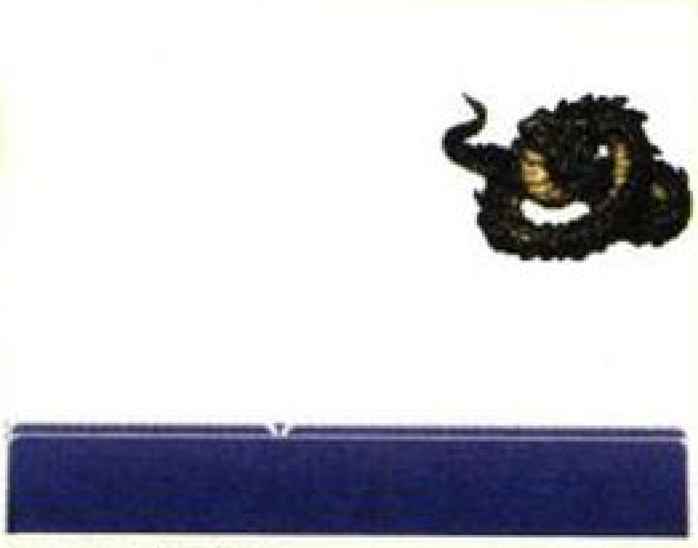
케프카는 티나에게 봉마벽을 열게 하여 환수를 얻으려는 속셈이었다고 한다. 결국 그들은 제국에게 이용당하기만 한 셈이었다는데…. 그제서야 일행은 평소에 감시가 삼엄하던 봉마벽 관리소에 아무도 없었던 이유를 깨닫는다. 이 전투는 이벤트 전투로 어느 정도 시간이 지나면 자동적으로 티나가 문을 여는 장면으로 넘어간다.


케프카와의 전투는 이벤트 전투이다

티나: (환수의 모습으로) 환수들이여, 나를 들여보내 줘.

케프카: 열렸다! 열렸다!! …뭔가가 온다!! (환수들이 일행을 쓸고 지나간다) 엄청난 에너지다!


티나는 봉마벽을 열고


엄청난 환수의 위력

환수는 모든 것을 휩쓰는 힘으로 케프카마저 어디론가 날려 버리고 티나는 일행이 있는 곳으로 오지만 그대로 쓰러지고 만다. 그리고 문은 다시 닫혀버리게되고….


문이 다시 닫혔다

일행: 아, 아까의 환수는…?

티나: 일단 비공정으로 돌아가요.

비공정으로 돌아가던 중 일행은 환수들이 제국도시로 날아갔다는 이야기와 제국의 사람들도 도망갔다는 이야기를 듣게 된다. 그리고 비공정으로 날아가는 도중에 일행은 무언가를 보게 된다.

록크: 뭐, 뭐야…어떻게 된 거야? 티나?

티나: 느끼고 있어. 점점 가까이 오고 있어.

록크: 느끼다니?

티나: 빛났다!

록크: 뭐라구?! 설마…!? 환수…, 이리로 온다! 티나, 위험해!

환수 하나가 티나를 채어가 버린다.

셋처: 이건 뭐야?

록크: 셋처, 조심해!

셋처: 화…, 환수?

록크: 어디로 가는 거지?

티나: 화났어.

록크: 화났다니?

티나: 안돼…, 가면 안돼…, 가지마, 부탁이야!


환수들의 공격이 계속된다

이때 비공정은 환수의 공격으로 추락해버린다. 일단 벡터로 급히 가 보자. 놀랍게도 리터너와 나르셰의 반군들이 벡터에 있고 바난도 만날 수 있다. 그리고 벡터의 성에서는 황제를 만날 수 있는데 황제는 자신의 어리석음을 사과한다.

황제: 이제 그만 두자. 더이상 싸우고 싶지 않다.

시드: 황제께서 마음을 바꾸셨다.

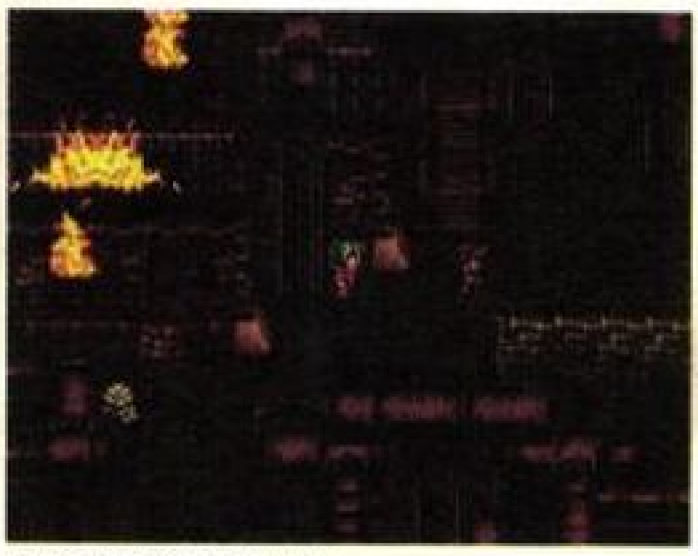
일행: 시드!!

시드: 환수들은 마도 연구소에 있는 다른 환수들을 구하러 왔다가 그들이 모두 죽어버린 것을 알고는 벡터를 이렇게 만들어놓았다. 나의 두 귀로 똑똑히 들었다. 환수들의 분노에 찬 울음소리를.

제국 병사 : 우리도 더이상 싸우고 싶지 않다. 전쟁은 끝났다.

황제: 환수들의 힘을…너무 가볍게 본 모양이다. 이대로 간다면 세상은 멸망해버리고 말아. 어떻게 해서든 환수들을 진정시켜야 한다.

황제는 식사를 대접하겠다고 하고 제국군들과의 화해 이벤트가 벌어진다.


폐허가 되어버린 벡터


황제를 만났다

**LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!**

시간은 4분이며 병사는 모두 24명이다. 일단 마을로 들어가기 전에 필드에서 반드시 세이브를 한다. 그리고 보이는 문은 모두 찾아 들어가자. 전혀 생각지도 못한 곳에 문이 있는 경우도 많다. 일단 대시 슈즈는 필수. 대시 슈즈가 있으면 평소 절반 정도밖에 시간이 걸리지 않고, 확인해 본 결과 대시 슈즈 없이는 클리어가 불가능하다. 그리고 오른쪽 탑 맨 아래 문은 절대 열지 말자. 그러면 케프카와 대화를 하게 되고 아까운 시간을 30초 이상 허비하게 된다.

이제 황제와의 식사시간이다. 중간에 선택문이 나오지만 변하는 것은 없다. 그리고 이제는 제국의 레오 장군과 함께 이동하게 된다.


황제와의 저녁 식사

식사가 끝나고 작전 회의가 열린다.

록크: 티나가 간다면 나도 간다.

티나: 록크, 고마워.

록크: 나머지 모두 제국에 남도록 해. 좋은 예감이 들지는 않는다.

에드가: 확실히…, 황제의 말을 그대로 다 믿기는 어렵군.

카이엔: 저희가 남아 제국을 감시하도록 하겠사옵니다.

록크: 그렇게 해 줘. 부탁한다!

에드가: 응, 너도 조심해.

이제 티나를 조작해서 나오면 아까의 군사 수에 따라서 모든 것을 결정하겠다고 하는데, 만약 24명 모두 설득했다면 봉마벽의 감시소의 무기고를 열 수 있다. 그리고 남쪽의 암부르크의 마을로 가면 선착장에 레오 장군이 있고 함께 갈 동료인 세리스와 섀도우를 소개한다. 뭔가 어색한 사이….


세리스와 섀도우. 오랜만이다

밤이 되면 록크는 잠이 깨어 밖으로 나간다. 밖에는 세리스가 있고….

록크: 세리스…왜, 왜 아무 얘기도 하지 않는 거야? 잠시 그런 일이 있었다고 해도 아직 우린 동료잖아. 세리스! (뛰어가 버린다)


잠에서 깬 록크

아침에 일어나면 배는 남부의 작은 섬을 향해 간다. 환수들이 향했다는 작은 섬으로 가는 길에 어느덧 밤은 다가오고….

레오: 괜찮나? (티나, 끄덕끄덕) 감정이 돌아온 듯 하군.

티나: 이상하군요. 제국에 이용당해서 사고마저 빼앗겼던 내가 이렇게 다시 제국의 인간과 함께 행동하고 있다니.

레오: 제국의 인간도 같은 인간이다. 전부 케프카 같은 건 아니야.

티나: 당신은… 어때요?

레오: 네가 환수와 인간 사이에서 태어난 아이라서 마도의 실험대 위에 올려진 사실을 알면서…그걸 막지 못한 나도 케프카나 같은 인간이겠지.

티나: 환수와 인간이 사랑한다면 그 아이인 나는, 인간과 사랑할 수 있을까요?

레오: 당근이지.

티나: 하지만…아직 사랑이 뭔질 모르겠어요.

레오: 넌 아직 어리다. 언젠가 알 만한 나이가 되겠지. 반드시…. (가 버린다)

티나: 하지만…나는, 지금 알고 싶은걸요. (누군가가 문을 연다) 누구야?

섀도우: 별을 보며 자고 싶어서 나왔다.

티나: 지금 얘기…, 들었나요?

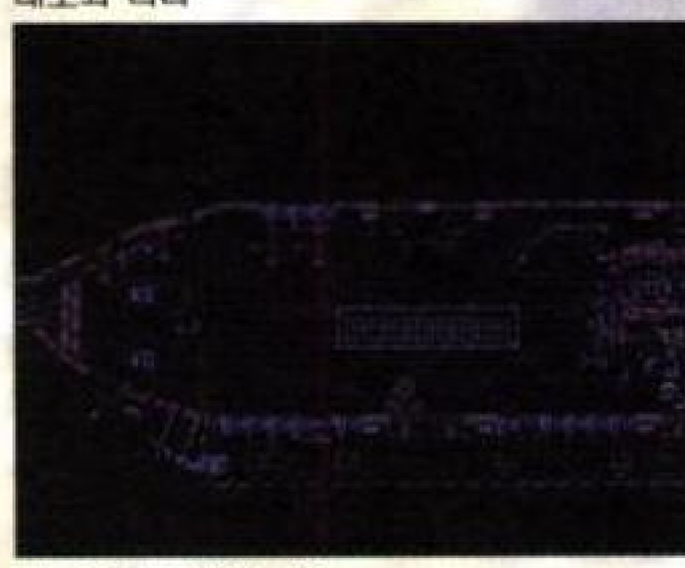
섀도우: 들으려고 한 건 아니었어.

티나: 자….

섀도우: 난 해 줄 말이 없어. 답은 너 스스로 찾는 거지. 티나, 세상에는 자신의 감정을 버리면서 사는 사람도 있어. 그걸 잊지 마라.

록크: 우…우…우…(뱃멀미다. 토하고 있는…)


레오와 티나


섀도우만 남았다…?


록크의 뱃멀미

## 마법 할아버지와 화가 손녀

아침이 되면 록크와 섀도우, 그

리고 티나가 한 조를 이루고 레오 장군과 세리스 장군이 또 한 팀을 이루기로 한다. 그런데 이때!

세리스: 록크, 저…, 나….
록크: (무시하며) 가자!

섬에서 내리면 일단 북쪽에 있는 사마사 마을로 가자. 이상한 분위기…. 왠지 무언가를 숨기는 것 같다. 일단은 오른쪽 위에 있는 집으로 가서 할아버지와 대화를 나누자.

할아버지: 무슨 볼 일들인가? (이름 정하고 나서) 환수…, 환수라…, 오랜만에 듣는 이야기구먼.
록크: 알고 계십니까?
할아버지: 몰라, 몰라, 몰라, 몰라…난 암~것두 몰라
일행: (뭔가 이상해…)



스트라고스 할아버지

소녀: 할아버지~~! (일행을 보더니 할아버지를 콕 찌른다)
스트라고스: 아야야야…. 대체 무슨 짓이냐.
리름: 할아버지, 누구야? 손님?



깜짝 놀라는 할아버지

이 사람들도 마법을 써?
스트라고스: 아, 이이…, 이런!

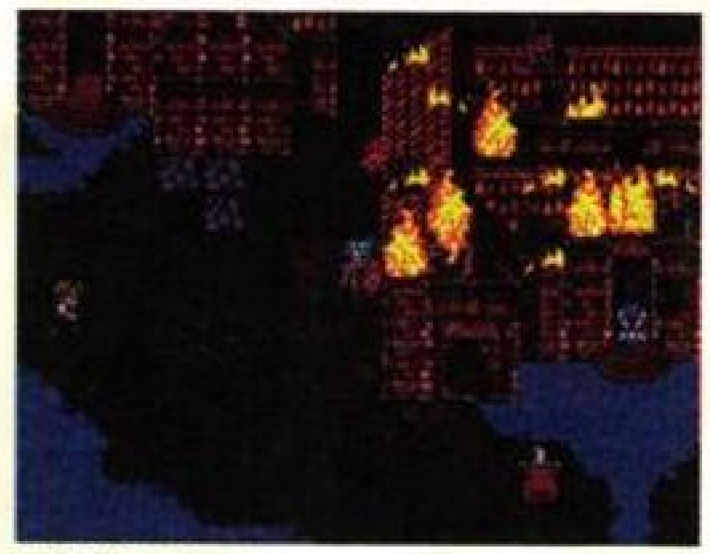
리름: (인터셉터를 보며) 어머나 귀여운 개네.
섀도우: 비켜라. 할퀸다.
스트라고스: 방에 들어가거라.
리름: 뭐예요~! 할아방구….



스트라고스: 알았으니 들어가라.
리름: 네~에. (인터셉터가 함께 들어간다)
스트라고스: 저런, 손님의 개를….
리름: 메~~롱!!
스트라고스: 이런…, 미안하우.
섀도우: 괜찮소. 사람을 잘 따르지 않는 개인데….
스트라고스: 미안하지만 더 도와드릴 일이 없을 듯 한데.
록크: 그, 그렇습니까…
스트라고스: 여긴 어디에나 있는 그런 보통 마을이요. 마물 따위와는 아무 관계도 없소이다.
록크: (모여서) 음…, 이 마을 뭔가 이상해.
티나: 좀 지켜봐요.
록크: (모두의 찬성을 얻고) 그럼 저희들은 여기서….
스트라고스: 도와주지 못해 미안하우.
섀도우: 인터셉터, 가자!
리름: 바이바이.

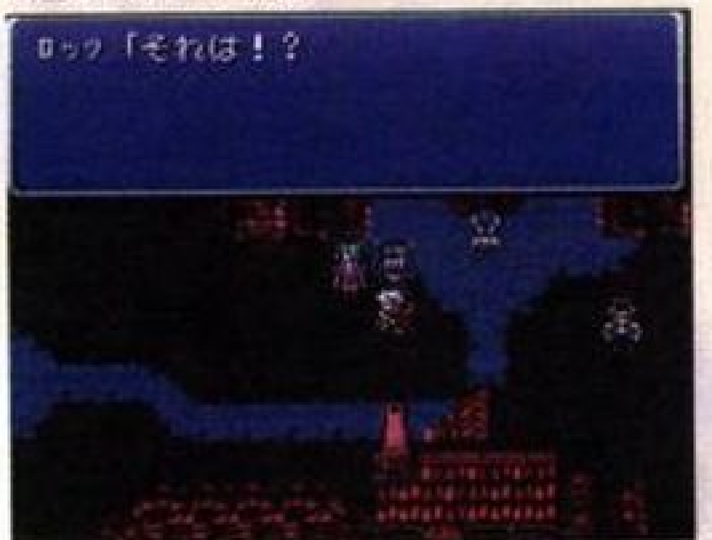
일단은 피곤하니 자자(세상에… 여관이 1길이다). 그러면 갑자기 할아버지가 들어와서 록크를 깨운다.

스트라고스: 큰일이요! 리름이!
티나: 리름이?
스트라고스: 집에 불이 나서, 리름이, 주변의 집에…하여간 그렇게 됐소!!!! 일단 좀 도와주시오!
록크: (쿨쿨 자고 있는 섀도우를 보며) 섀도우!
섀도우: (록크가 나가는 것을 확인하고) 인터셉터, 어디냐!


불에 타는 집

스트라고스: 리름이, 저 집에 있소! 리름! (뭔가 주문을 왼다)
록크: 저…, 저건?! (스트라고스는 마법을 쓴다)
촌장: 마법은 금지다!
티나: 마법!?!?
스트라고스: 그런 게 무슨 상관이오? 리름이 안에 있단 말입니다! (다시 마법을 쓴다)
촌장: …방법이 없군.
스트라고스: 안돼요. 불이 너무 셉니다.
촌장: 저 집에 불의 지팡이가 있는데….
스트라고스: 제가 들어가겠습니다!
티나: 기다려요, 저도 함께 가요.
록크: 그래요, 할아버지. 혼자서는 어려워요.
스트라고스: 뭐냐, 너희들에게 할아버지라는 소리를 들을 만큼 늙지 않았다!


리름이 저 집에 있다



주문을 외우는 스트라고스


마법을 쓰는 스트라고스


모두 함께 모여 마법을 쓴다

이제 함께 집으로 들어가게 된다. 적들은 당연히 얼음계의 마법이나 스트라고스의 아쿠아브레스로 물리치자. 보스전까지 마찬가지.



엄청난 불길이다

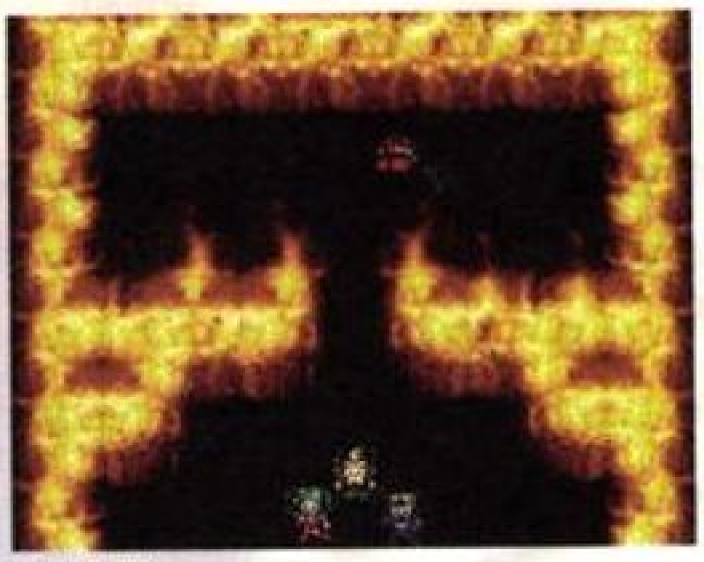
BOSS

### 보스전 ; 플레임 이터

화염 계열의 적이니 블리자드 등의 마법으로 반격하는 것이 좋다. 아쿠아브레스도 유용하다. 속성만 잘 생각하고 싸우자.


불타는 보스가 보스의 로망을 느끼게 한다

보스를 이기고 나면 인터셉터와 함께 있는 리름을 찾을 수 있다. 하지만 불길이 치솟아 일행은 모두 정신을 잃는데…. 이때 나타난 섀도우가 우리편을 모두 구해준다.


큰일이다!


역시 섀도우

섀도우 덕분에 일행은 무사히 집을 빠져나오고 리름도 정신을 차리게 된다.

스트라고스: 괜찮니?

리름: 응, 할아버지.

스트라고스: 이분들에게 감사드려라.

리름: 감사합니다.

스트라고스: 하지만… 부끄러운 꼴을 보였군.

리름: 이곳 사람들은 전부 마법을 사용하는 듯 했는데…. 대체 이 마을은?

스트라고스: 이곳은 마도사의 마을. 옛날에 인간은 마석에서 마도의 힘을 빼내었고, 그렇게 마법을 사용하게 된 사람들을 마도사라고 불렀소. 마도사는 이제 이 세상에 없다고들 생각하지만 마대전 후에 환수들은 봉마벽을 만들어 그곳에서 살게 되었고 남은 것은 인간들 뿐이었다오. 보통의 사람들이 가장 무서워하던 것은 바로 마도사. 또 한번의 마대전을 바라지 않았기에…. 그래서 행해진 것이 마도사 사냥. 마도사들은 부당하게 죽어갔소.

티나: 마법을 사용한다는 것을 빼고는 모두가 같은 사람들인데….

스트라고스: 그때 이곳으로 도망친 마도사들이 우리들의 선조요. 세월이 지나면서 마법의 힘은 약해졌지만 아직은 남아 있다오.

티나: 혹시 괜찮으시다면 저희에게 협력을….

스트라고스: 리름의 생명도 살려주었고 하니 도와드리지.

리름: 리름도!

스트라고스: 안돼.

리름: 리름은 필요없다는 거네….

록크: 그런데 어떻게…?

스트라고스: 음… 이 섬으로 환수들이 도망쳐 왔다면 마을 서쪽의 산일꺼요.

록크: 산?

스트라고스: 강한 마력을 가진 산. 전설에서는 환수의 성지라고들 하오.



티나: 폭주한 환수들이 그 마력에 끌려 온 걸까요?

록크: 가보지요.

섀도우는 따로 떠나게 되고 일행은 다시 갈라지게 된다.



스트라고스가 동료로



떠나는 섀도우

## 환수들의 성지

이제는 섬의 서쪽으로 가자. 섬 서쪽의 산에는 꽤 많은 몬스터들이 있으니 주의하자. 일단은 길을 모두 찾는다는 생각으로 진행한다. 또한 가끔 리름을 만날 수도 있는데 역시 왕따는 누구나 싫어하는 건가? 삼투신의 상이 있는 곳까지 가자.

스트라고스: 이, 이것은 삼투신의 상?

티나: 삼투신?

록크: 작은 글씨들이 쓰여있는데. 근데, 할아버지. 삼투신이라는게 뭐예요?

스트라고스: 삼투신이란 아주 옛날에 세상에 마법이라는 힘을 만들어 냈다는 전설의 신이라네.

록크: 마법의 신이라는 얘기?

스트라고스: 그렇게 말해도 되겠지.

티나: 엄청난 마력이 느껴지는데요.

스트라고스: 삼투신은 마법의 신. 다시 말하면 환수의 창조자라고도 할 수 있지. 환수들이 삼투신의 상을 만들어서 성지에 모시고 있다는 전설이 있다. 여기가 바로 그 장소인 거지.

티나: 환수들은 이 상의 마법에 이끌려 이 섬으로 왔다는 이야기군요.

록크: 그건 그렇구, 할아버지. 환수를 만든 다음에 이 신들은 어떻게 됐어요?

스트라고스: 싸움에 지친 삼투신들은 자신의 몸을 돌로 만든 다음에 영원의 잠에 빠졌다고들 한다. 그 장소는 봉마벽의 안에 있다고들 하지.

티나: 봉마벽이 환수계와 아주 가까운 곳에 있는 것도 삼투신의 마력에 의한 것이 아닐까요?

록크: 역시….

티나: 환수들이 삼투신의 마력에 끌려왔다면, 이곳에…?

록크: 가보지.



삼투신의 석상이다




리름이 보인다

이때 올트로스가 다시 등장한다. 올트로스는 삼투신의 상을 가져가겠다고 하고 일행은 올트로스를 막기로 한다.



올트로스의 등장

### 보스전; 올트로스

올트로스와의 전투는 이벤트 전투이다. 조금만 버티자.



또 이놈이다



이때 리름이 나타나고

리름: 할아버지, 나 왔어!
스트라고스: 리름! 집에 있으라고 말했지 않느냐!
리름: 그럼 그리는 거라면 뭐든 자신있는 리름님, 첫 등장이요! (올트로스를 보며) 이봐이봐, 넌 누구야?
올트로스: 누구라니! 이 올트로스님께 그런 실례를!
록크: (화면 밖으로 나와서) 리름님에 올트로스님…. 도대체 어떻게 흘러가는 얘기지?
리름: 이봐 올쨩, 초상화 그려줄까?
올트로스: 오, 올쨩? 이 올트로스님께 그런 실례를! 초상화 따위 필요 없다!
리름: (서럽게) 엉엉…, 안 그려줄꺼야…, 진짜로 안 그려줄꺼야…. 좋아… 리름, 여기서 떨어져 죽어버릴꺼야.
티나: 안돼, 그런 짓 하면! (귓속말 소근소근 하더니 올트로스에게) 뭐야! 쪼끄만 애를 괴롭히다니! 빨리 사과하란 말이야!
올트로스: 그…, 그런…. 그래, 어떡하면 되겠어?
록크: 그리게 해 줘. 잘 그려줄지도 모르잖아.
올트로스: ……………알았어.

리름이 올트로스의 그림을 그리면 올트로스는 정말 문어라면서 충격을 받고 사라진다.



진짜 잘 그린다

이렇게 해서 리름도 동료로 된다. 이제는 환수가 있는 왼쪽의 출구로 가자. 가다가보면 떨어지는 곳이 있는데 여기서 떨어져도 게임에 지장은 없으니 안심하자. 이제 길을 따라가다 보면 환수를 만날 수 있다.

리름: **이것아…, 환수?**

스트라고스: **(모이는 환수들을 보며) 뭐냐? 이녀석들!**

티나: **환수가 이렇게….**

록크: **할아버지, 리름을 데리고 빠져나가요. (그러나 뒤에서도 환수들이 접근하고 일행은 궁지에 몰린다)**

유라: **기다려!**

환수 하나가 티나와 마주선다. 기억나는 사람은 기억날 만한데….

리름: **뭐야?**

스트라고스: **티나에게서 강한 마력, 아니 마도의 힘이 느껴진다.**

록크: **또 그때처럼 폭주하는 걸까?**

유라: **(잠시 공명이 있은 후) 난…, 좀 틀리군. 우리와 똑같은 힘이 느껴진다.**

티나: **예….**

스트라고스: **너희들은 환수계의 젊은이들이지?**

유라: **환수계에서는 이 세계에 오면 안 된다고 합니다. 하지만 마석이 된 동료들을 구하기 위해서 젊은이들이 문 앞에 모였고 그때 티나의 얼굴아….**

티나: **저도 느꼈어요. 당신들의 생각을…, 문 안쪽에서….**

유라: **티나가 문을 열어서 밖으로 나올 수 있었습니다. 하지만 이 세계에서는 우리의 힘을 제어할 수 없었습니다. 그 때문에 하나의 도시를 완전히 파괴해 버렸죠. 죄 없는 사람들까지….**

티나: **나랑 같군요. 갑자기 얻은 힘을 제어할 수 없어서….**

이들도 자신들이 저지른 일을 알고 있었다. 록크는 이들에게 제국이 화해를 요청한다고 말하고 환수들 역시 이에 응하게 된다. 이제 일행은 레오 장군을 만나러 사마사의 마을로 돌아간다.


떨어지는 일행


환수를 만났다


모여드는 환수들

## 화해… 일까?

사마사 마을에서는 제국의 레오 장군과 환수인 유라가 만난다. 서로 자신의 잘못을 인정하고 다시금 평화가 찾아왔다. 아니, 그런 듯 했다….

케프카: **후하하하… 마도 아머의 힘을 보여주지!**

레오: **케프카, 무슨 짓이냐!**

케프카: **환수들을 마석으로 만들어 오라는 황제의 명령이다! 봐라! 어떻게 환수들을 마석으로 만드는지!**

환수를 마석으로 만든 케프카는 이제 마을마저 불지르려 한다. 이제 레오를 조종해서 케프카에게 말을 걸면 케프카와의 전투가 벌어진다.


케프카가 등장했다


환수를 죽이는 케프카


케프카를 없앤 레오

케프카: **역시 레오. 나를 이렇게 없애다니….**

레오: **어디냐…케프카…, 나와라!!**

케프카: **가 스 트 라 황 제…오 십 시 오…. (황제가 나타난다)**

황제: **레오!**

레오: **황제님!**

황제는 마석을 가지고 오라고 강요하는데 잠시 후 모습을 드러낸 것은 역시 케프카. 레오가 쓰러뜨린 것은 케프카의 환영이었다. 케프카는 황제는 물론 레오마저 죽여 버린다.



황제… 일까?

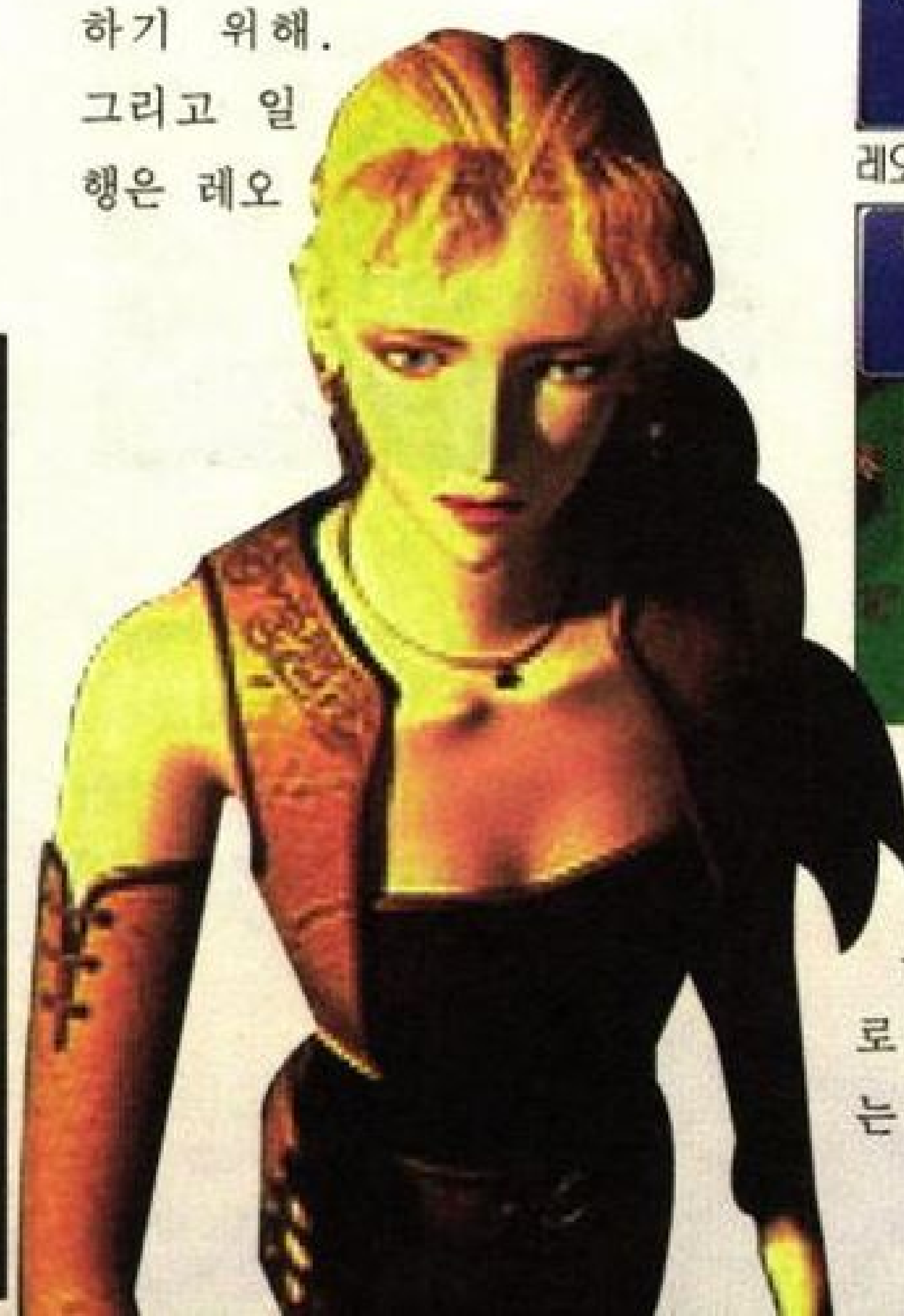


역시 케프카였다

## 삼투신의 부활, 그리고 세계가 갈라지는 날

케프카는 봉마벽에서 나온 환수들을 닥치는 대로 마석으로 만든다. 자신의 제국 '케프카'를 건설하기 위해.

그리고 일행은 레오 장군의 묘 앞에 서있다. 이때 나타나는 것은 인터셉터. 상처를 입고 있다. 그리고 나머지 동료들도 돌아온다. 물론 제국이 배신했다는 소식과 함께. 이제 일행은 다 함께 떠나기로 하는데….

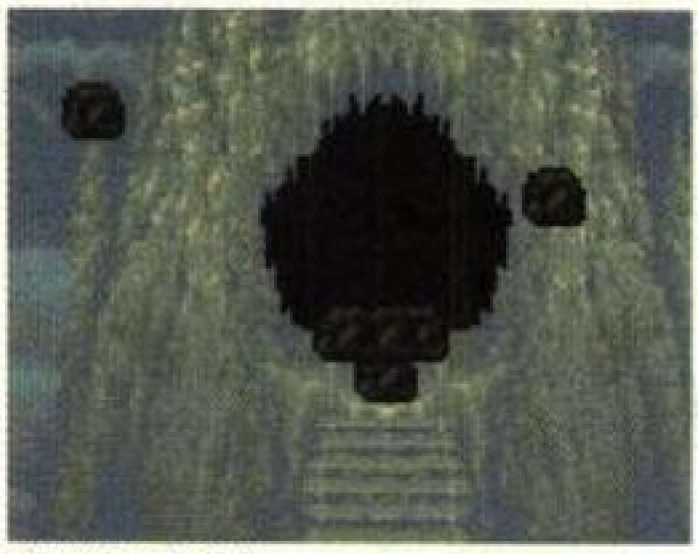


리름: (남아있는 에드가에게) 안 가요?

에드가: 너 몇 살이지?

리름: 10살. (남아있는 에드가에게) 이상한 사람이네. 먼저 가요.

에드가: (한숨 푸욱…) 역시 범죄인가…. 말지 뭐 - . 아는 사람은 안다.


봉마벽이 열린다



레오 장군의 묘



상처를 입은 인터셉터

가는 도중에 셋처는 '제국은 무슨 상을 가지고 봉마벽으로 갔다'고 이야기하고 스트라고스는 그것이 삼투신의 상임을 직감적으로 눈치챈다. 그리고 티나는 대지가 갈라지는 소리를 듣는다.


삼투신의 부활이다

스트라고스: 삼투신은 세 명이 조화를 이루고 있다. 만약 그들의 시선이 하나로 된다면 밸런스가 깨져버리고 그 힘은 세계를 멸망시킨다….

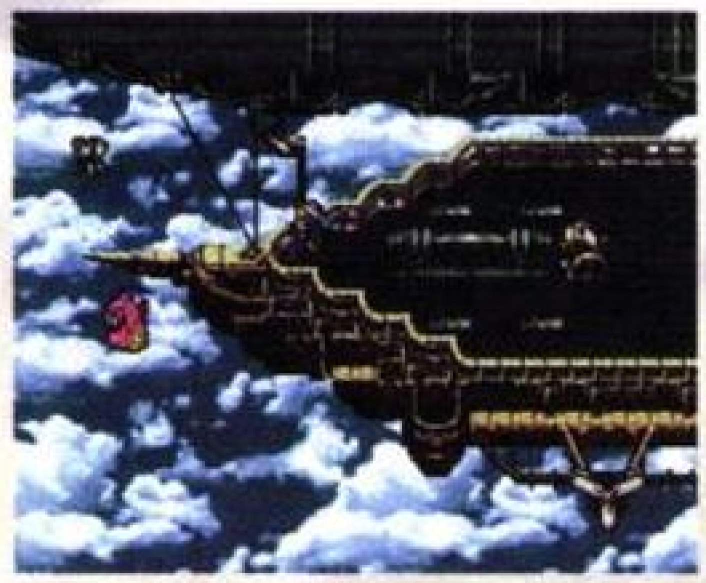
티나: 예?!

이제 마대륙으로 가게 되는데 동료는 반드시 세 명으로 하자. 그래야 섀도우를 동료로 얻을 수 있고 만약 여기서 동료로 얻지 못한다면 게임 끝까지 섀도우를 볼 수 없다. 동료를 만들면 제국 공군이 공격해 온다. 어느 정도 싸우다 보면 전방에 이상한 녀석이 나타나고 여기서 나오는 것은 다름 아닌 올트로스였다.



공격받는 비공정


제국 공군과의 싸움



저 놈은 누구지?

### 보스전 ; 올트로스

이번에는 소환수인 듀폰을 데려다가 싸우는데 꽤 힘들다. 특히 동료도 세 명뿐이라는 점이 힘들다. 이기면 또 다시 보스 등장. 듀폰은 올트로스보다 훨씬 어려우므로 체력 관리에 각별히 신경 쓰자.



올트로스와의 싸움

### 보스전 ; 에어포스

본체 전에 레이저와 미사일 포부터 없애자. 비트는 마법을 흡수하므로 주의하자. 그리고 전기계의 공격이 잘 먹으니 적극적으로 이용하자.



보스. 덩치도 크다

마대륙은 간단한 미로로 되어 있다. 일단은 앞으로 쭉 전진하고 화면에 있는 파란 구슬과 같은 곳은 아이템 상자이니 놓치지 말자. 가끔 안에 몬스터도 있으니 주의하자. 또한 워프존을 잘 이용하는 것도 중요하다. 그리고 화면에 있는 세이브 포인트도 놓치지 말자. 어느 정도 진행하면 아래에 비공정이 있는 것을 볼 수 있다. 지금 동료들이 싫거나 중요한 마석을 놓고 온 경우 아니면 아이템이 부족한 경우에나 뛰어내리자. 단, 만약 뛰어내리면 그 악몽을 다시 꾸어야 한다.



여기로 내려가면



세이브 포인트



아래에 비공정이 있다

### 보스전 ; 알테마 웨폰

아까 얻은 검과 같은 이름의 보스이다. 위력이 상당한데다가 엄청난 마법들을 쓰므로 가능하면 모든 파티에게 리플렉트 링을 장착해준다. 또한 마법 공격이 잘 듣지 않으므로 직접 공격이나 특기 위주로 싸우자. 왜 레벨 노가다가 필요한지를 화끈하게 몸으로 가르쳐주는 보스이다.



보스인 알테마 웨폰

황제: 좋다. 온 건가….

케프카: 사이좋게 죽으러 온 거냐. 하지만 여기까지…봐라, 이 삼투신을!

황제: (삼투신의 힘을 받으며) 아…, 이것이 삼투신의 힘!!!

세리스: 가스트라 황제, 그만 둬요!

황제: 세리스, 이리 와라. 너만은 특별 대우다. 이제 너는 케프카와 함께 제국을 이끌어 갈 몸이 아니더냐!

케프카: 네 손으로 녀석들을 죽이면 배신을 용서해주지. 이 검을 받아라! 그리고 놈들을 죽여!

황제: (칼을 들고 일행에게 가는 세리스를 보며) 자, 세리스! 함께 세상을 지배하자!

세리스: …힘이란 싸움을 부르는 것…. 차라리 없는 편이! (케프카를 찌른다)

케프카: 아파~~!! 피가…, 피가…. 젠장…, 젠장…. 싸우기 위해 태어난 신들이여! 이제 그 힘을 보여줄 때다! 날 받아다오!



빛나는 삼투신



일행이 공격당하고 있다


케프카를 찌르는 세리스


삼투신을 부활시키는 케프카

케프카: 들어라. 날 바보로 알지 말아라. 힘을 보여주마!!

황제: 그만둬라, 케프카! 삼투신이 부활한다면 세계는 멸망한다. 아무런 의미가 없어!

황제는 마법을 쓰려 하지만 아무 마법도 쓸 수 없고 결국은 죽게 된다. 케프카를 말리던 세리스도 땅으로 떨어지게 된다. 이때 일행을 구하는 것은 섀도우.

섀도우: (석상을 막으며) 가라, 세상을 구해라! 더 이상 폭주를 막기가 힘들어! 어서 가라. 반드시 돌아갈테니 걱정 말고….



케프카와 황제의 싸움


결국은 부활이다


섀도우다!

이제는 떠날 시간. 제한 시간은 6분밖에 안되지만 적들이 많지는 않으므로 일단은 최강 마법을 사용해서 빨리 지나가자. 파이어 계열이 잘 먹히고 역시 대시 슈즈는 필수다.


그러나 대륙은 갈라져 버린다


비공정 역시 부서져 버린다

그날 세계는 갈라져 버렸다.

## 새로운 시작

세계가 갈라진 후, 케프카는 세상을 지배하게 되고 사람들은 비통한 나날을 보내고 있다. 세리스도 이제 긴 잠에서 깨어 그 비참한 현실을 눈으로 보게 되고….

시드: 아아, 세리스…, 세리스…. 눈을 떴구나.

세리스: 나, 얼마 정도나 자고 있었던 거죠?

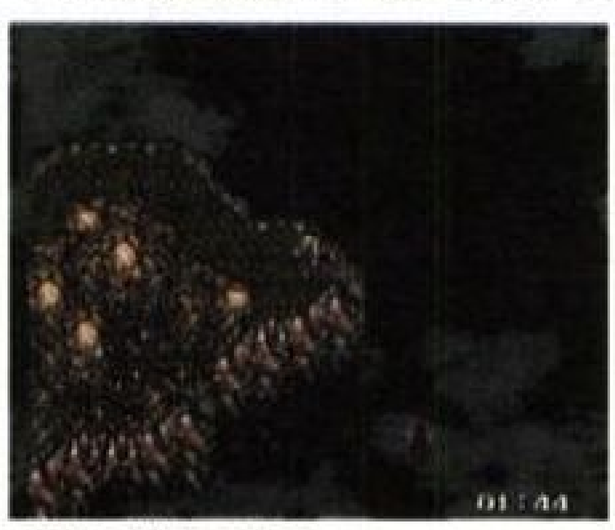
시드: 거의 1년 동안. 이제는 깨지 않을 거라고 생각했단다.

세리스: 1년이나…. 시드가 날 구해준거예요?

시드: 음. 하지만…, 나도 이제는 너무 지쳤구나. 이곳은 작은 무인도란다. 세계가 갈라진 후 이렇게 여기로 오게 되어 버렸지.

### LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!

여기서 시간 제한이 있기 때문에 많은 유저들이 그냥 지나가게 되는데 섀도우를 구할 수 있다. 마지막의 5초 정도까지 기다리면 섀도우가 온다. 여기서 얻지 못하면 2부에는 등장하지 않으므로 꼭 얻자.



여기서 기다리고 있으면


섀도우가 도착한다

세리스: 세계가 갈라진 것…. 꿈은 아니었구나. 친구들은? 록크는요?

시드: 모르겠다. 섬 밖의 일은 아무 것도 알 수 없어. 어쩌면 이 섬만을 남긴 채 세계가 모두 멸망해 버렸는지도 모를 일이지. 그날 이후로 세계는 한 발씩 파멸의 길로 치닫고 있다. 식물, 동물들도 하나 하나씩 죽어가고 있고 섬에 살아남은 사람들도 희망을 잃고 하나 하나씩 북쪽 해안의 절벽에서 몸을 던졌어.

세리스: 모두들…, 죽었을지도….

시드: 세리스, 너무 슬퍼하지 말아라. 넌 이 세상에 하나밖에 없는 내 가족이 아니더냐. 여기서 함께 살자꾸나.

세리스: 알았어요. 시드…. 아니, 할아버지. 그렇게 불러도 되죠?

시드: 할아버지!? 갑자기 손녀가 생기다니…. 어흠….

세리스: 후훗, 할아버지. 배고프시죠?

시드: 3일 전부터 아무 것도 먹지 못하고 있단다.

세리스: 드시고 싶은 것 있으세요?

시드: 해안가의 물고기뿐이란다.

세리스: 제가 가지고 올께요. (물고기를 잡으러 간다)



세리스는 여기에 있다



물고기를 잡는 세리스

시드: (물고기를 먹으며) 고맙구나. 내게 무슨 일이 있더라도 너만은 희망을 잃어서는 안 된단다.

세리스는 물고기를 잡아다 주지만 아무 소득도 없이 시드는 숨을 거두고 만다.

세리스: 할아버지, 먹어야 건강…, 왜 그러세요? 시드…, 말도 안돼! 쭈욱 같이 살자고 약속 해 놓고서는…. 대답 좀 해 보세요! 거짓말이라고 해요!!



시드는 결국 숨을 거둔다

세리스는 시드가 말했던 북쪽의 절벽을 향한다. 아무런 희망도 없는 그녀에게 이제 남은 것은 없다.

세리스: (절벽 위의 죽어있는 새를 보면서) 모두 죽어가고 있어. 록크도, 이젠 없어. 세상도 이제는 끝이야….



눈물을 흘리며 몸을 던지는 세리스

하지만 세리스는 죽지 않았다. 파도에 휩쓸려 밀려온 곳은 아까의 절벽.

세리스: (새를 보며) 후…, 네가 날 구해준거야? 왜 아무 희망도 없는 나를…. (새가 두르고 있는 머리띠를 보며) 이 머리띠는…, 설마…. 너, 어디에서 온 거야? 네 상처를 치료해 준 그 사람은 살아 있니? 대답해 줘…. (새가 날아가 버린다) 그 사람은 살아있어. 록크….

이제 다시 오두막으로 가 보면 시드의 편지가 있다.

바깥 세상으로 떠나거라. 동료들은 반드시 널 기다리고 있을 것이다. 스토브 옆의 계단으로 내려가면 무슨 말인지 알 수 있을 것이란다.

- 할아버지가 -



시드의 편지다



뗏목이 있다

세리스: 할아버지의 몫까지 잘살께요.

## 매슈를 다시 만나자

이제 세리스는 뗏목을 타고 바다로 향하고…. 도착한 곳은 어느 해안가. 우선 장비를 대충 정리하고 나서 북쪽에 있는 젠 마을로 가자. 마을에 들어가자마자 이벤트가

진행되어서 매슈를 만날 수 있다. 매슈는 불타는 집을 들고 서 있다.

세리스: **매슈!**

매슈: **어…, 세리스!**

세리스: **지금 바로 구해줄께!**

매슈: **기다려! 지금 내가 움직이면 집이 무너져 버린다! 일단 안에 있는 아이를 구해 줘! 많이 버티고 있을 수는 없으니 빨리…. 윽….**

자! 아이를 구할 수 있는 제한 시간은 6분이다. 상자 속에 들어 있는 아이템들을 놓치지 말고 지하에 있는 아이를 구하는 것이 포인트. 일단 파티가 세리스 한 명뿐이니 HP관리에도 신경을 쓰는 것이 좋다. 또한 액세서리 장착이 중요한데 일단 대시 슈즈는 누가 뭐라고 해도 필수. 그 다음에 필요한 것은 리본 등의 석화를 막을 수 있는 액세서리이다. 적 중에서 석화를 쓰는 녀석이 있으므로 잘못 걸리면 돌이 되어 그대로 게임이 끝나버린다.



매슈를 만났다




이 녀석이 바로 석화를 사용한다




아이는 여기에 있다

이제 집은 무너지고 매슈와 이야기를 할 수 있다.

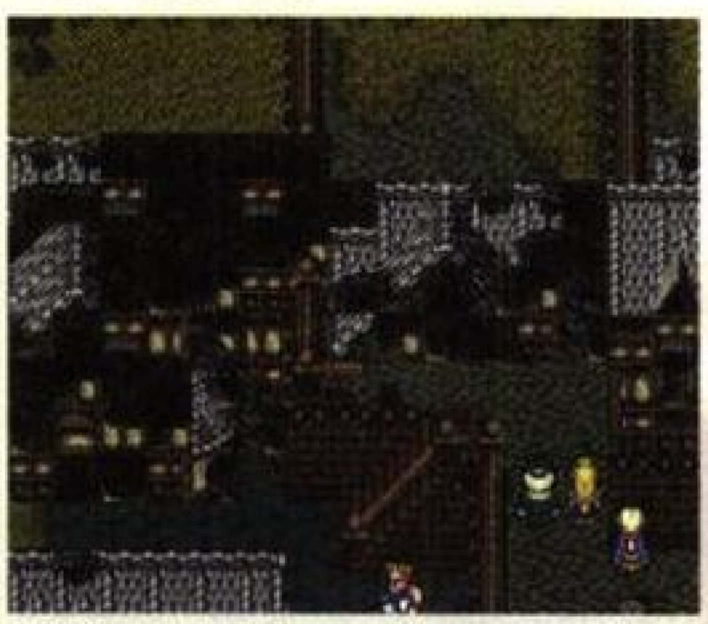
세리스: **매슈, 살아있었네!**

매슈: **당연하지! 땅이 갈라진다고 해도 말야!**



세리스: **모두 죽은 줄 알았어. 아무 희망도 가질 수 없었어. 하지만…, 포기해서는 안되겠지. 살아있을지도 모르니깐! 모두를 찾아서…, 그리고….**

매슈: **물론. 케프카를 없애고 평화로운 세상을 만들자!**



무너져 버린 집

## 힘을 잃은 티나

이제 뱀의 길을 따라서 대륙 오른쪽 위로 올라가 보자. 그러면 전에 가우를 만났던 마을이 있고 이곳에서 티나를 만날 수 있다.

일행: **티나!**

아이: **엄마, 저 사람들 엄마 친구야?**

티나: **(끄덕끄덕) 여러분…, 살아있었군요. 보고싶었어요!**

매슈: **티나, 함께 가자. 케프카를 없애지 않으면 세계는 파멸해버리고 말아.**

티나: **예….**

힘없이 방안으로 들어가는 티나. 일단은 따라 들어가 보자.

티나: **저…, 싸울 힘이 없어요. 세계가 갈라지던 날. 케프카의 심판의 빛이 떨어졌고 이 마을의 어른들은 빛으로부터 아이들을 막아내고 모두 죽었어요…. 이곳은 아이들의 마을. 그리고 우연히 이곳에 닿은 저를 아이들은 필요로 하고 있어요.**

딘: **(갑자기 들어와서) 티나를 데려가지마!**

카타리나: **딘…, 미안해요. 하지만 티나가 없어진다면 우리는….**

티나: **아이들이 왜 저를 필요로 하는지는 모르겠어요. 내가 저 아이들을 지키지 않으면 안될 이유 따위도 없어요. 하지만 뭔가 이상한 느낌이에요. 이런 감정을 느꼈을 때 싸울 힘을 잃었어요. 그런 기분이 들어요. 뭐라고 딱 꼬집어 말 할 수는 없지만…. 이런 감정이 들수록 싸울 힘이 없어져요.**




티나는 여기에 있었다


심판의 빛이 떨어지던 날

할 수 없이 일행은 나가버린다. 그때 마을에는 훔바바라는 괴물이 침입하고 티나는 훔바바에게 맞서지만 힘없이 져버리고 만다. 그리고 이를 본 일행이 대신 훔바바와 싸우게 된다.



너무나 무력한 티나

**BOSS**

**……보스전 ; 훔바바**

특별히 어려운 점은 없다. 몇 턴 지나면 알아서 도망치니 HP 관리에나 신경쓰자. 단, 공격력은 무시 못할 정도이므로 이벤트 전투라고 우습게 보다가는 파티가 전멸당하는 일이 생길 수도 있다.


훔바바

티나: 역시…, 이젠 싸울 힘이 없어요. 난 여기에 남을께요. 함께 가 봤자 귀찮기만 할꺼구. 아이들도 저를 필요로 하고 있어요. 조금 더 시간이 지나 답을 찾을 수 있으면….

여기서 나오게 되면 아이가 감사의 뜻으로 마석 펜릴을 주고 일행은 다시 여행을 떠난다. 물론 여기서 끝나는 것은 아니다. 다시 들어가서 티나에게 말을 걸면 티나는 함께 한다. 역시 여자의 로망인가…(참고로 너무 늦게 티나를 얻으러 가면 얻을 수 없다. 스토리는 약간의 18금성이 있으니 생략).

## 도적이 되어버린 왕!?!?

북쪽으로 쭉 가면 항구마을 니케아가 나온다. 일단 준비할 부분이 있으면 준비를 해둔 뒤 술집으로 간다. 술집에 가서 테이블에 앉아있는 도적에게 말을 걸면 피가로 성을 약탈하러 간다고 하니 일단 따라 나가 보면 상점이 있는 곳에서 에드가(!)를 만날 수 있다.

에드가: 뭐냐, 너희들?

세리스: 혹시…, 에드가 아니야?

에드가: 무슨 소리냐…. 피가로로 가는 배를 타라.

세리스: 뭐하는 거야 에드가. 혹시 기억을 잃은 것?

에드가: 내 이름은 제프다. 아가씨.

세리스: '아가씨'라고 말하는 건 에드가인데.

에드가: (순간 긴장)…여자에게 친절하게 대하는 것쯤은 상식이라구.

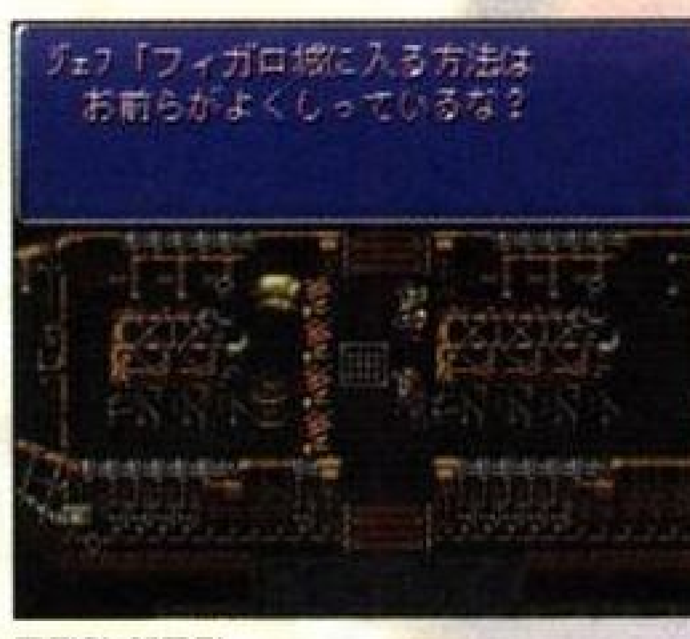

에드가를 만났다

에드가와의 대화 후에 에드가를 따라가 보면 에드가는 도적 떼의 대장이 되어 피가로 성을 약탈하려 하고 있다!

에드가: 피가로 성에 잠입하는 방법은 너희들이 잘 알고 있겠지?

도적들: 당삽.

에드가: 안내해라. 그 다음부터는 내가 하지.



도적왕 에드가


배에 몰래 숨어들었다

사우스피가로에 가서 2층의 여관으로 가면 에드가를 다시 만날 수 있다.

에드가: 구해주러 가마, 기다려…, 너희들 아직도 있는 거냐?

세리스: 에드가죠? (이때 도적이 들어오며)

도적: 대장, 준비가 끝났습니다. 가죠.

에드가: 사람 잘못 봤어. 단념해라.

동굴로 가면 지크프리트라는 수수께끼의 인물을 만날 수 있고 그

는 안이 위험하니 잠시 기다리라고 얘기하며 들어간다.

에드가: 자, 어떻게 할까?

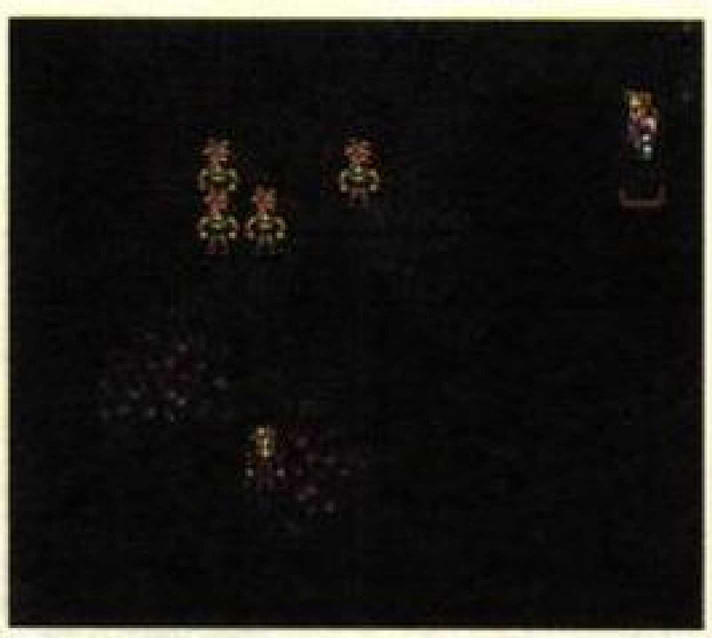
도적: 자, 좋아 좋아. 거북아~ 먹을 거다.

하고 거북이에게 음식을 주면 거북이는 수로에 있는 한 통로로 이동하게 되고 그곳은 바로 피가로 성으로 들어갈 수 있는 통로이다.

도적: 어때?

에드가: 흠.

거북이의 등을 타고 도적 일행과 에드가, 그리고 수수께끼의 사나이 지크프리트가 통로로 들어간다. 이 통로를 따라서 들어가 보면 중간에 지크프리트를 다시 만날 수 있지만 다시 도망가 버린다. 그를 따라가자. 그러면 피가로 성의 지하 1층으로 들어갈 수 있다.



에드가를 만났다




피가로 성의 지하 1층이다

이제 지하 3층의 기계실로 가보면 에드가를 만날 수 있다. 과연 그의 속셈은…?

에드가: 이녀석이 고장나 있었군.

도적: 아빠, 보스! 보물이 있는 방은 여기라고 하지 않았나!

에드가: 내가 멈춰놓고 있을 때 너희들이….

도적: 보스, 위험합니다!

에드가: 괜찮으니 어서 가!

도적들은 보물이 있는 방으로 간다.

세리스: 에드가!

에드가: 뭐하고 있어! 세리스, 도와줘!

세리스: 역시 에드가군요.

기계에 붙어 있는 괴물의 촉수가 피가로 성의 움직임을 막고 있던 것. 에드가를 도와 이 녀석들을 처리하자.

에드가: 피가로 성이 고장났다는 이야기를 들었어. 고치러 가고 싶지만 사막 한 가운데에 묻혀있었지. 그때 성에 갇혀있던 도적들이 성에서 나왔다는 얘기를 들었어.

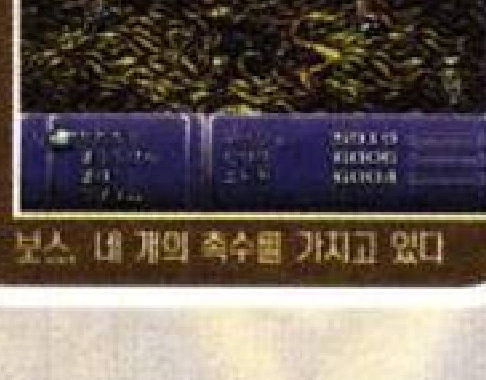
세리스: 이용한거군요.

에드가: 비밀의 동굴로 안내할 때까지 피가로의 왕이라는 걸 몰랐지.

BOSS

### 보스전 ; 촉수×4

피가로 성의 동작을 막고 있던 것은 바로 이 괴물의 촉수였다. 이 보스는 네 가지의 각각 다른 속성을 지니고 있으므로 속성에 맞춰 처리해야 한다. 일단 각 속성의 가장 약한 마법으로 대미지를 주면서 속성에 맞는 마법을 찾자. 속성을 알아낸 후 바로 그 계열의 최고 마법을 사용해 주면 된다. 아니면 좀 더 간단한 방법으로 레벨이 어느 정도 되고 무기를 양손에 들고 있다면 물리 공격으로 승부한다(단, 속성을 가지고 있는 무기는 사용하지 말도록). 여기에서 마딘과 같은 무속성 대미지의 환수를 사용해 준다면 금상 첨화.



보스. 네 개의 촉수를 가지고 있다

이때 도적들은 밖으로 나오고 에드가가 없음을 의아하게 생각하면서도 일단 보물을 가지고 도망친다. 보물과 자신의 성을 맞바꾼 진짜 왕인 것이다.




에드가가 없어졌다

세리스: 보물은 괜찮겠어요?

에드가: 보물 따위는 필요없어. 나쁜 것은 케프카지 저 녀석들이 아니야.

세리스: 같이 가겠어요?

매슈: 같이 가자구, 형!

이제 지하 1층으로 올라가면 피가로 성을 이동시킬 수 있다. 비공정만은 못하지만 그래도 이동 범위가 약간은 넓어진 셈.

## 부활! 최강의 비공정 팔콘!

지하 1층의 할아버지에게 말을 걸면 코린젠 마을로 갈 수 있다. 일단 장비 점검을 끝낸 다음에 술집으로 가 보면 셋처를 만날 수 있다(역시 멋지군…술집에서 짜잔…).

세리스: 셋처!

셋처: 살아있었나.

세리스: 함께 케프카를 물리치러 가요!

셋처: 이젠 아무 것도 할 힘이 없군.

세리스: 무슨 말이에요.

셋처: 나는 도박의 세계에서 살았다. 사람들의 마음에 여유가 있는 평화로운 세계. 이런 세계는 싫어. 게다가 날개마저도 잃어버렸다.

세리스: 세계가 갈라지기 전에 당신은 우리와 함께 죽을힘을 다해 싸우겠다고 하지 않았나요? 그런 싸움을 말예요.

셋처: 하지만…, 이제 내겐 꿈도 없다.

세리스: 이런 세상이니까 더욱더 꿈을 찾아야 하지 않아요? 세상을 다시 평화롭게 만드는 꿈을 말이에요.

셋처: 후후후…. 네가 말하는 대로군. 어때 내 꿈에 함께 하겠나? (세리스 고개 끄덕끄덕) 좋아. 가자. 다릴의 묘에. 또 하나의 날개를 찾으러!



다시 만난 셋처




셋처의 결심

셋처가 찾아가는 곳은 다릴의 묘이다. 마을 바로 아래에 있으니 찾기는 쉬울 것이다. 또한 파티도 네 명이 되었으니 이제는 두려워할 것이 없다!

셋처: 이곳은 내 친구의…, 소중했던 녀석의 묘다. (문을 열며) 묘인 만큼 뭐가 튀어나올지는 몰라. 조심하길.



이곳이 다릴의 묘

일단 지하로 계속 내려간다. 도중에 석판이 있지만 잘 읽을 수 없으니 일단 진행해 보자. 적들의 수준도 만만치는 않으니 항상 파티의 HP에 신경쓰도록. 또한 크리스털 메일이나 겐지의 투구와 같은 중요한 아이템도 얻을 수 있으니 가능하면 모든 곳을 다 뒤져보자. 넓은 던전은 아니니 긴장은 풀고….



스위치는 반드시 누르자



이건 뭐 거의 우주전함 거북선…

단, 지하 2층의 오른쪽 위의 방은 가장 나중에 뒤지는 것이 좋다. 대충 아이템을 얻고 이 방으로 가서 석판을 조사하면 비밀 통로를 발견할 수 있다. 통로 끝의 스위치를 누르면 수로에 물이 차서 거북이를 이용해서 이동할 수 있게 된다.

이제 통로를 따라 가다 보면 세이브 포인트를 볼 수 있고 세이브 포인트의 옆에는 프레젠터라는 몬스터가 있다. 이 녀석을 없애면 아이템을 얻고 다릴의 묘가 있는 곳으로 갈 수 있다.



다릴의 묘

## LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!

중간에 비석이 네 개 있는 방이 있을 것이다. 이곳의 비석을 읽은 다음 지하 2층의 왼쪽에 있는 방으로 가 보면 비석을 읽을 수 있다. 여기서 아까의 네 글자를 다음 순서로 읽어 주면 (とも→よや→かに→すら) 지하 3층에 있는 비밀 통로로 향할 수 있다. 여기서는 그로우 에그라는 액세서리를 얻을 수 있는데 장착하면 경험치를 두 배 얻을 수 있다.




이곳에서 읽고




여기서 아이템을 얻자!

BOSS

### 보스전 ; 듀라한

이제 지하 3층에 있는 다릴의 묘로 가서 묘를 조사하면 보스인 듀라한이 등장한다. 레벨 홀리를 사용하는데 누가 죽을지 모르므로 전반적인 파티의 균형에 신경을 쓰고 전투에 임하는 것이 좋다. 앞에 있는 세이브 포인트에서의 세이브는 필수. 액세서리 중에서 즉사를 막아주는 아이템을 사용하면 유용할 것이다. 또한 레벨 홀리에 걸리지 않는 레벨로 만들어서 전투에 임하는 것도 좋은 방법. 예를 들어서 레벨 41이라면 레벨 2, 3, 5 어느 홀리에도 걸리지 않는다.

전투를 마치면 계단을 내려가게 되고 여기서 셋처의 실시간 연애시뮬 이야기를 들을 수 있다(한 마디로 옛 여자 이야기). 같이 비공정을 타고 날아다니던 셋처의 연인 다릴이 불의의 사고를 당한 이야기를 들을 수 있다. 그 비공정은 이제 동료들의 날개가 되는 것이다.

셋처: 이런저런 생각이 나는군.

## 회상

다릴: 이번 테스트 비행은 위험할지도 모르겠네.

셋처: 무엇 때문에 배의 한계에까지 도전하려는 거야!

다릴: 내게 무슨 일이 생기면 팔콘을 부탁해.

셋처: 쓸데없는 소리. 경주에서 이긴 다음 가져가 주지. 그때까지는 내게서 도망치지마!

다릴: 흥, 좋을 대로 해!



셋처의 추억

두 사람은 비공정을 타고 하늘을 날고 있다. 역시 다릴의 팔콘은 대단한 성능을 지니고 있는 듯. 셋처를 계속 앞지르고 있다.

셋처: 역시 하늘은 최고야!

다릴: 언제까지나 내 뒤에 있을거예요? 날 앞질러 봐요. 내 엉덩이가 그렇게 매력적인가 보죠?

셋처: 대단하군.

다릴: 지금부터가 진짜예요. 기록을 깨는 거예요. 구름을 뚫고 하늘에 가장 가깝게 날아가는 여자가 되는 거예요!

셋처: 좋아. 언제나 만나던 거기서 기다리지!

하지만 해가 질 때까지도 다릴은 도착하지 않는다.



다릴은 오지 않는다

셋처: 멀리 떨어진 곳에서 부서져버린 팔콘을 발견한 것은 그로부터 1년 후. 나는 팔콘을 이곳에 잠재웠다.

에드가: 이것이 팔콘인가?

셋처: 응. 날개가 없이는 세계에서 가장 빠른 남자가 될 수 없지. 다시 한번 꿈을 보여주지. 팔콘이여.

에드가: 이번에는…, 우리들의 꿈이겠지.

세리스: 가력의 탑에 있는 케프카를 없애러 가요.

에드가: 팔콘으로 탑 위까지 간 다음에 내리면 되겠군!

셋처: 응, 그리고 우리 동료들도 찾아야겠지.

에드가: 우리에게도 아직 꿈이 있어. 아니, 꿈을 만들어내자!



팔콘의 부활

이때 비둘기 한 마리가 옆으로 지나가고 세리스는 무언가 생각한다. 혹시….

세리스: 저 새는…, 혹시!? 셋처, 따라가요.

셋처: 무슨 일이지?

세리스: 모르겠어요. 하지만…, 저 새가 날아가는 곳에 동료가 있을 것 같아요.

## 카이엔의 로맨스

일행이 도착한 곳은 마란다 마을. 마을에 있는 로라라는 아가씨는 연인과 비둘기 편지를 주고받고 있다.

로라: 보세요. 이 방에 있는 꽃은 전부 모브리스 마을에 있는 그이가 보내준 거예요. 잘 보세요. 만든 꽃이죠. 꽃이 피지 않으니 그가 만들어준 거예요. 그리고 이건 그의 편지.



뭐, 뭐냐… 공주냐?

뭔가 이상하다. 분명히 모브리스 마을은 케프카의 심판의 빛에 당한 마을이 아닌가. 누가 대신 편지를 써주고 있는 것이 아닐까?

**사랑하는 로라에게**

마을의 재건도 거의 끝나가고 있어, 서서히 나라로 돌아갈 때가 되지 않았나 '하오'.

일행: 카이엔이군. 그런데 어디서 편지를 보내는 거지?

로라: 저, 이건 답장인데…. 전서구(편지를 전하는 비둘기)에게 주실 수 있을까요? (끝까지 공주군…)

로라의 집 앞에 있는 비둘기에게 편지를 주면 비둘기는 다시 어디론가 날아간다. 비둘기가 날아가는 곳은 조조의 마을. 이곳은 마란다 마을의 북쪽에 있다. 마을에 도착하여 옆에 있는 비둘기에게 말을 걸면 비둘기는 다시 날아가는데 이때 비둘기가 사라진 건물의 문이 녹슬어 있어 들어갈 수 없으므로 마을 북쪽에 있는 상인에게 녹 제거 스프레이를 사서 올라가자. 이곳은 마물의 산인 조조산으로 통하는 길이다. 조조산은 그리 어렵지

**로라에게**

지금까지 거짓 편지를 쓴 날 용서해주길 바라오. 더이상 진실을 숨길 수는 없기 때문이오. 모브리스의 그 젊은이는 이미 죽었소. 내가 거짓으로 편지를 쓴 것이라오. 용서해 주오. 과거에 빠져서 다가올 시간을 헛되이 하는 일은 쉬운 일이오. 하지만, 그래서는 아니되오. 앞으로 나아갈 수가 없소. 다시 한번 앞으로 나아가길 바라오. 사랑이라는 것을 생각하길…

-카이엔

않은 미로로 되어 있으니 직접 클리어 해 보길 바란다. 또한 중간에서는 마법 사용시의 MP 소모를 반으로 줄여주는 금 목걸이를 얻을 수 있으니 꼭 얻기 바란다. 길만 따라가다 보면 어렵지 않게 카이엔을 만날 수 있다. 일단 책상에서는 카이엔의 편지를 볼 수 있다.

일행: 카이엔!

카이엔: 무사하군! 나도 가겠다. 세계를 이대로 둘 수는 없어. 그런데 어떻게 여길…. 설마 내가 쓴 편지를 본 것인가?

카이엔은 소스라치게 놀라며 편지와 꽃들을 치운다.

카이엔: 아…, 이건…. 그러니깐…, 공깐…. 취미로…, 그냥….

세리스: 카이엔, 이 꽃 정말 잘 만들었군요.

카이엔: 그대들…!! 진짜가? (여기서 웃음을 참는 세리스가 압권!)

카이엔: 그 여자 때문에 마란다에 간 적이 있다. 그녀는 답장을 받을 수 없는 것도 모르는 채 계속 편지를 쓰고 있었고 그걸 그냥 볼 수는 없었지. 그리고 편지를 써가면서 나도 그녀와 똑같이 되어가고 있는 것을 알았지. 앞으



이건 왕자인가…?



로 나아가지 않으면…. 마란다에서 가우를 만났네. '케프카를 없애기 위해 강해질 꺼야!' 라고 말하며 어딘가에…가우는 야수의 초원에 있을 듯 싶네.

카이엔을 동료로 맞은 다음에 다시 밖으로 나가면 카이엔의 보물 상자를 여는 열쇠를 얻을 수 있는데…. 여기에는 기계에 대한 책들과 야한 책이 들어 있다.

LOOK!! **잠깐! 100% 공략을 위해!!**

세이브 포인트 위의 보물 상자 앞에 있으면 상자가 열리며 용 하나가 나온다. 이는 세계에 있는 8용 중 하나로 이 8용을 모두 없애면 소환수 지하드를 얻을 수 있다. 단, 용들은 대단히 강력하니 조심하자.



이곳에서 만날 수 있는 스톰 드래곤

## 야생소년 가우

이제 야수원으로 가서 멤버를 세 명으로 만든 다음에 돌아다니다 보면 가우를 만날 수 있다. 동료로 삼자. 다음은 야수의 초원에 있는 동굴. 동굴에 들어가자 마자 인터셉터를 만날 수 있다. 그러면 섀도우가 이 근처에 있다는 얘기인데…. 일단 인터셉터를 따라가면 쓰러진 섀도우를 볼 수 있다. 어쩌다가 이렇게…. 하고 있는 사이에 배후를 점한 것은 보스.



가우다!




쓰러져 있는 섀도우

**보스전 ; 킹 베히모스**

일단 적은 두 마리가 출연하므로 주의를 요한다. 특별한 속성이나 공략법없이 기본에 충실하게 클리어해야 한다. 두 번째 몬스터는 배후에서 공격하므로 주의하자.


킹 베히모스

일행은 섀도우를 데리고 사마사의 마을로 간다. 그리고 여기서는 섀도우의 과거를 알 수 있다.

**섀도우: 시끄러워…. (섀도우의 과거) 나를 따라오려는가…. 하지만 돌아올 수 없다. 넌 아이와 함께 평화롭게 사는 것이 나을 것이다.**


섀도우의 회상

다시 섀도우는 잠들고 일행은 잠시 밖으로 나간다. 다시 들어가 섀도우에게 말을 걸어보자.

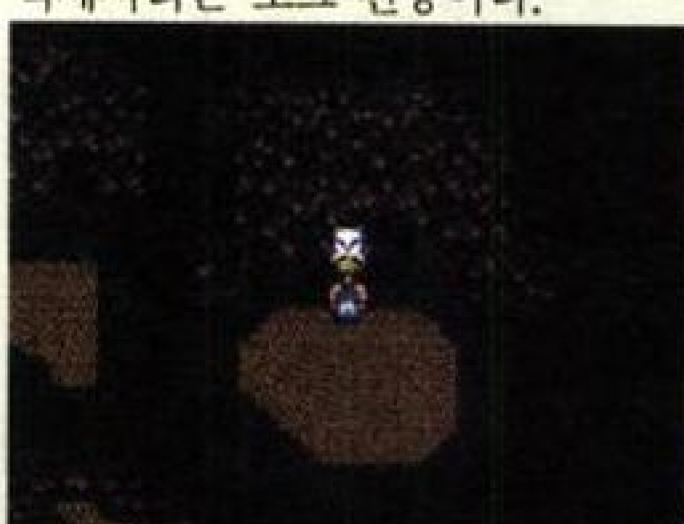
**일행: 괜찮은가?**

**섀도우: 걱정마라. 이 정도의 상처를 가지고…. 게다가 이 녀석이 보이는 곳에 있으니 괜찮아.**

섀도우는 조금 쉬어야 할 것 같다. 다른 동료를 찾아 떠나자.

## 모그와 우마로

비공정을 타고 나르셰 마을로 가면 모그를 만날 수 있다. 모그는 록크와 모그리들이 처음 싸우던 그 곳에서 찾을 수 있다. 모그를 얻은 곳의 바로 위에는 적의 출현을 막는 유용한 액세서리인 모르르의 부적이 있다. 반드시 얻자. 단, 이 액세서리는 모그 전용이다.


모그다!

모그를 동료로 삼았다면 맨 처음 티나와 환수가 만난 곳으로 가자. 여기서는 환수와 대결할 수 있다. 또한 환수를 만나기 전에 8용 중의 한 마리를 만날 수 있는데 이 녀석 역시 놓치지 않도록 하자.





8용 중 또 하나다

**보스전 ; 바리갈만다**

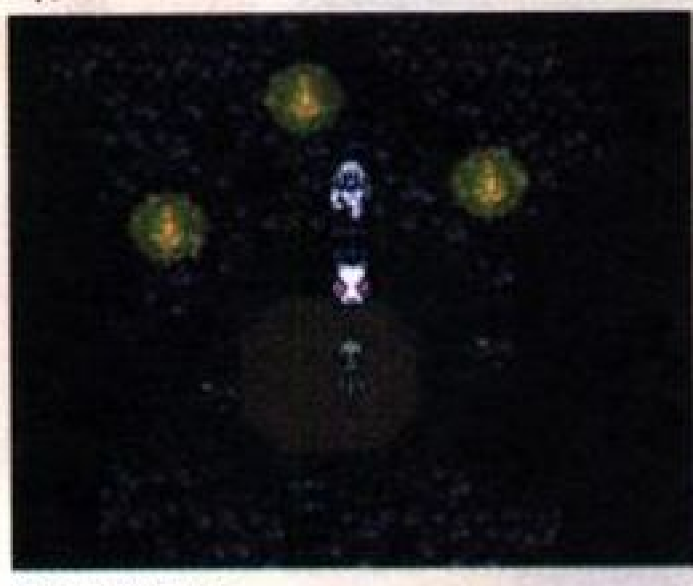
이 보스는 얼음으로 봉인되어 있기 때문에 파이어 계열로만 공격해야 한다. 다른 속성 마법은 물론 물리공격도 대미지를 주기 힘들다. 또한 공격 방법 역시 브리자가이기 때문에 얼음 속성에 강한 방어구를 착용하면 많은 도움이 될 것이다.

환수: 인간이 내 얼음의 봉인을 푼 것인가? 마석을 몸에 지니고…. 너희들은 대체…? 뭐, 좋다. 하지만 세계에 가득찬 이 살기는? 1,000년이나 된 지금도 마대전은 계속되고 있는 것인가? 어리석은 싸움……? 너희들은 그것을 끝내려 하고 있구나. 그 마음을 믿어볼까….


바리갈만다

이 환수는 각 속성 마법의 최고 레벨인 '가' 시리즈를 익힐 수 있게 해 주므로 반드시 얻어서 사용하도록 한다. 이제 바리갈만다를 얻었는데…. 그 뒤의 절벽이 약간 무너졌다. 이곳으로 이동해 들어가 보자. 이곳은 떨어지는 트랩으로 이루어져 있으니 떨어지는 위치를 잘 기억해서 가능한 한 모든 장소

로 가보자. 또한 중간에서는 여러 가지 아이템과 마석 미드갈즈 오름을 얻을 수 있으니 놓치지 말자. 마석을 얻으면 설인과 싸우게 되는데 위력이 만만치 않으므로 주의하자.



설인과의 만남

이제 설인에게 말을 건네서 간단스레 설인을 동료로 만들 수 있다. 이름은 우마로. 전투시 조종은 불가능하지만 엄청난 위력의 직접 공격을 한다.

## 리름을 다시 만난다

설인을 얻은 다음에는 지돌 마을로 가보자. 지돌 마을에는 엄청난 부자가 있는데 집에 미술관을 만들어 놓았을 정도이다. 그가 지금 리름을 데리고 있다고 한다. 그런데 그의 집으로 들어가 보면 불이 꺼진 채로 아무도 없다. 일단은 불을 켜자. 그리고 왼쪽 아래에 있는 여자의 그림을 조사하면 지하 미술관으로 내려 갈 수 있다.



여기서 불을 켜 준다



지하 미술관은 여기

LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!

지돌 마을에는 경매장이 있는데 이곳에서는 경매로 환수인 조니시커와 고렘을 얻을 수 있다. 둘 다 쓸만한 환수이므로 돈을 모아 반드시 얻자(나중에 보면 알겠지만 여기에 있던 럭슈미는 사랑스러운 아우저 아저씨가 먼저 사 갔다).

지하 미술관의 곳곳에는 트랩들이 있으므로 주의하자. 어려운 트랩은 아니므로 눈만 크게 뜨면 지나갈 수 있을 것이다. 또한 모르르의 부적을 사용하면 쓸데없는 전투를 피할 수 있으므로 더욱 쉽게 지날 수 있다. 이제 세이브 포인트를 지나면 리름이 있는 방으로 갈 수 있다. 리름의 앞에 있는 남자에게 말을 걸어보자.



리름을 만났다

아우저: 부, 부탁이다. 저 그림을 구해 줘.

일행: 저 그림…?

아우저: 내 소중한 여신의 그림에 마물이 붙어서….

일행: 마물!?

아우저: 그렇다. 하지만… 녀석은 그림 속에 숨어서 좀 채로 모습을 드러내지 않는군.

리름: 까악!

아우저: 리름, 여신의 그림을 공격하지 마라! 소용없는 일이야!

챠달누크: 후후후…또 방해하는 거냐? 얼마만에 만나는 괜찮은 그림인데…. 아무도 방해할 수 없다!

BOSS

### 보스전 ; 챠달누크

그림 속에 있는 보스로 그다지 특이점은 없다. 대신 유혹 등의 스테이터스 이상 공격을 많이 사용하니 만능약이나 에스너 등 스테이터스 치료는 항상 염두에 두자.



무시무시이군…

리름: 이봐, 마물은 없어졌으니 안심하라구.

아우저: 덕분에 살았다. 목숨보다도 소중한 그림인데.

리름: 헤에. 목숨보다도 소중하다구.

일행: 그런데…, 어떻게 저 그림에 마물이…?

아우저: 경매장에서 산 돌을 보고 있으니 갑자기 럭슈미의 그림이 보고 싶더군. 그래서 여러 화가들에게 부탁했지만 신통치 않았네. 그런데 리름의 소문을 듣고 이 그림을 부탁한 것일세. 그런데 그리는 도중에 그림에 마물이 붙어버렸어. 아마 돌의 마성에 끌려온 거겠지.

일행: 그 돌은 어디에…?

아우저: 저기 책 누르개로 쓰고 있는데…. 더이상 필요 없네. 가지고 가 주게.

마석 럭슈미를 얻게 된다.

리름: 리름도 갈 꺼야. 하지만 걱

정하지마. 반드시 이 그림을 마저 그리러 올 테니까.

아우저: 리름, 언제까지라도 기다리마.

리름을 얻은 다음에는 근처의 오페라 극장으로 가서 8용을 쓰러뜨리자. 옛날 울트로스때와 같이 스위치를 내리고 용과 싸우자. 이번 녀석은 중력 속성의 공격을 사용하니 레비테트를 걸면 많은 도움이 될 것이다.

## 정신차려욧, 할아버지!

이제 지도의 한 가운데 정도를 보면 사진과 같은 곳이 있으니 리름을 데리고 들어가자. 여기에는 스트라고스가 정신을 잃은 채 광신도들과 배회하고 있다. 리름으로 스트라고스를 설득한 다음에 탑으로 들어가자.


이곳이다

리름: 이봐여, 할배씨! 모하는 거야!

스트라고스: 리름, 리름이냐! 살아있던 거냐!

리름: 할아버지 바보. 정신 차려요!

스트라고스: 음….

리름: 할아버지보다 먼저 죽을 리 없잖아!

스트라고스: 여전히 입은 험하구나. 기쁘다.

리름: 같이 가요. 모두 다 같이!


정신 차린 할아버지

탑에서는 무엇보다 파티 구성이 중요하다. 일단 마법을 쓸 수 없으므로 파티 중에 모그를 포함시킨 다음에 모르르의 부적을 사용한다. 그러면 아무 문제없이 통과가 가능하다. 만약 싸우면서 올라가고 싶은 사람은 마법 공격력이 좋은 동료와 우마로를 데리고 간다(우마로는 물리 공격이 가능). 개인적으로는 모그쪽을 권하고 싶다. 물리공격 없이는 진행도 어려운데다가 레벨업이야 나중에 실컷 할 수 있는 장소도 많으니까. 탑에서는 여러가지 아이템을 얻을 수 있고 8용 중의 하나와도 싸울 수 있다. 하지만 탑의 로망은 무엇보다 최상층! 최상층에서는 연속마법을 사용할 수 있게 해 주는 소울 오브 사마사를 얻을 수 있다. 배니시+데전이 간단하게!



또 8용이다

소울 오브 사마사를 얻으면 광신도들이 하나 가득 모이고 보스와 싸우게 된다.

## 영원한 사랑

이제 동료들도 거의 다 모인 셈. 비공정을 타고 날아다니다 보면 사진과 같이 생긴 산을 볼 수 있는데 이 산의 중앙에 있는 공터에는 비공정을 착륙시킬 수 있으니 일단 비공정을 착륙시키자(참고로 이 산은 케프카가 있는 탑에서 조금만 위로 가면 있다).


바로 이 산이다!

여기에서는 두 개의 파티를 만들어서 전투에 임하게 되니 일단 각 파티의 무장에 각별하게 신경을 쓰자. 또한 이곳에서는 두 개의 파티로 갈려서 진행하게 된다. 두 팀은 무엇보다 유기적으로 움직여야 한다. 예를 들어서 한 팀이 스위치


양쪽에서 서로 도와가며 싸우자

BOSS

### 보스전 ; 매직 마스터

이 보스는 바리어 체인지라는 마법을 사용하는데 이때마다 속성이 바뀌므로 메테오 등의 무속성 공격 마법을 사용하는 것이 가장 편하다. 또한 죽기 전에 강한 위력의 전체 공격을 하므로 항상 HP는 채울 수 있는 만큼 채우도록 하자. 만약 안전을 추구한다면 죽은 다음에 살아날 수 있는 리레이즈를 걸어두는 것도 한 방법이다. 단, 리레이즈는 록크의 이벤트 후에 얻을 수 있는 피닉스에서만 배울 수 있으므로 이 방법을 사용하려면 록크의 이벤트를 먼저 클리어하자(사실 이 보스가 사용하는 마법은 최고의 위력을 지닌 마법인 알테마이다).

를 밟고 있는 동안 다른 한 팀이 지나가는 식으로 말이다.

이 던전에서 나오는 적들은 상당히 많은 경험치와 마법 경험치를 주니 가능하면 전투를 벌여 나가자. 좀 힘들겠지만 길을 헤매면서 전투를 끝내고 나오면 상당히 레벨업 된 것을 느낄 수 있을 것이다. 또한 아이템들도 귀중한 것들이 많으므로 얻을 수 있는 한 모두 얻고 지나가는 것이 좋다(빈 상자도 꽤 보이니 쓸데없는 일을 했다고 생각하게 되는 때도 있다). 그리고 이곳에도 역시 8용 중의 한 마리가 있다. 파티가 합쳐지는 곳에서 옆을 보면 얼쩡이고 있으니 이제는 익숙한 배니시+데젼으로 박살내자.



또 다시 8용이다

8용을 없앤 뒤에 아래로 내려가면 록크를 만날 수 있다! 그리운 동료여….

일행: 록크!

록크: 너희들! …찾고야 말았다. 혼을 돌아오게 하는 전설의 약을.

일행: 마…석?

록크: 그래. 아주 먼 옛날에 피닉스가 자기 자신을 돌로 만들었다는 전설이 있어. 그 전설대로군…. 하지만…, 기적을 일으킬 수 있을지는 모르겠다.

세리스: 록크, 레이첼을…?

록크: 난 레이첼을 지키지 못했어. 진실을 잃었던 거야. 그래서 그걸 되돌리기 전까지 내게 진실이란 아무 것도 없어.




록크를 찾았다

일행: 코린겐으로 갈까…?

이제는 코린겐의 마을로 돌아가자. 록크는 레이첼에게 피닉스의 마석을 사용한다.

할아버지: 역시 안 된다. 혼을 돌아오게 한다는 건 불가능해. 단념하거라.

순간 마석이 빛을 발하고 마석에서 나온 빛은 레이첼에게 흡수된다.



눈을 뜬 레이첼

레이첼: 록크….

록크: 레이첼!!

레이첼: 록크, 만나고 싶었어. 얘기하고 싶었어.

록크: 레이첼….

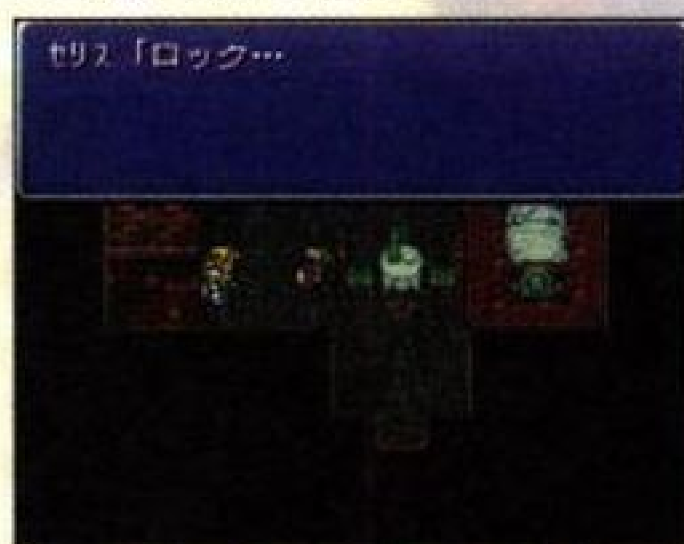
레이첼: 피닉스가 마지막 힘으로 시간을 주었어. 하지만… 이제 가지 않으면 안돼. 그래서…, 하지 못했던 얘기를 지금…, 록크…. 행복했어. 죽을 때 네 생각을 하면서 행복하게 잠들었어. 그래서… 네게 하지 못했던 말. 록크, 고마워. (피닉스의 힘이 사라진다)

록크: 레이첼!

레이첼: 이젠 가지 않으면 안돼. 네가 내게 주었던 행복…, 고마워. 이젠 날 잊고 네 마음속의 그 사람을 사랑해 줘. 피닉스여…, 록크의 힘이 되어 줘!

록크: 레이첼!!

레이첼은 떠나가지만 피닉스는 마석이 되어 록크의 곁에 남는다. 그리고 밖으로 나온 록크를 기다리고 있던 것은 세리스.




역시 세리스

세리스: 록크….

록크: 괜찮아. 레이첼이 내 마음에 빛을 주었으니 이젠 괜찮아. 가자! 우린 해야만 할 일이 있잖아!!



집을 나오던 록크가 잠깐 멈춰선다.

세리스: 무슨 일이야?

록크가 들고 나온 것은 에릭서 등 여러 개의 보물. 피닉스의 동굴에 있던 보물들이다. 역시….

록크: 자, 가자!! 케프카를 없애고 세

상에 빛을 가지고 오는 거야!

**LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!**

그냥 없애면 재미없잖아! 세계를 지키는 일은 하루라도 빨리 해야 하는 일이겠지만…. 역시 그냥 갈 수는 없다. 파판시리즈의 전통인 아이템 모으기와 노가다없이 간다는 것은…. 계란도 풀지 않고 라면을 끓이는 만행이나 다름없다. 아이템 모으기와 노가다를 하고 싶은 유저들을 위해서 지금부터 여러 가지 비기들을 소개한다. 참고로 이 이벤트들이나 비기는 이제부터 아무 때나, 아무 방법으로나 즐길 수 있다. 좋은 쪽을 선택하도록. 필자가 진행한 방향만을 그대로 따를 필요는 없다. 이제 스토리는 여기서 끝난 것이나 다름없으므로 여기부터는 알아서 즐기자. 노가다가 싫은 사람이라면 바로 이곳을 스킵하고 엔딩을 보아도 무방하다. 물론 케프카를 가지고 놀고 싶은 유저라면 그리고 아이템 하나라도 없이는 클리어 할 수 없는 골수 유저들을 위해서 숨겨진 재미들을 찾으러 간다.

## 전설의 용자, 오딘을 얻자

코린겐 마을에 처음 올 때 무엇을 타고 왔더라…. 에드가의 피가로 성이었다. 어디 피가로 성은 잘 있나 방문해 보자. 피가로 성을 이동하다가 보면 어느 지점에서 멈추게 되는데 선택문 중 아래 것을 선택해서 일단 멈춰보자. 그리고 옛날에 피가로 성으로 들어왔던 감옥으로 가보면 통로가 생겨 있을 것이다. 이곳으로 들어가서 길을 찾으면 1,000년 전의 지하성으로갈 수 있다.



이곳이 지하성이다

**LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!**

아래쪽에 세 개의 통로가 있는데 맨 오른쪽 통로의 보물상자에는 파판 시리즈의 아이돌인 톤베리가 있다. 대단히 강력하므로 주의! 이기면 그라디우스라는 검을 얻을 수 있다

일행: 이곳은…?

잠시 옛날의 일을 볼 수 있다. 적들은 환수를 이끌고 성으로 쳐들어오고 이쪽도 결국 환수를 내보내기로 한다. 1000년 전 마대전의 이야기….

신하: **이제 오딘경 밖에는 환수가 없사옵니다.**

임금: **상처는 나았는가? …할 수 없다. 최후의 결전. 오딘 경에게 모든 것을 맡기도록 하자.**

하지만 오딘은 당하게 되고 결국은 돌로 변한다. 100년 전 환수 오딘의 이야기….




엄청난 전투다



오딘의 결전

일단은 성으로 들어가자. 미로는 없으나 전체 공격을 사용하는 적이 있으므로 파티의 HP에 신경을 쓰자. 파티 중에서 케알가를 가진 이가 하나 정도는 있어야 할 것이다. 오딘은 어렵지 않게 손에 넣을 수 있다. 오딘은 메테오를 배울 수 있게 해 주지만 메테오는 뒤에 나오는 지하드에게도 배울 수 있기 때문에(오딘의 경우는 ×1로 배울 수 있지만 지하드는 ×10의 엄청난 속도) 가능하면 여기서 바로 라이딘으로 업그레이드하자. 라이딘은 오딘을 얻은 곳에 있는 의자 중 오른쪽에서 다섯 걸음 내려온 곳에서 동그라미 버튼을 눌러서 열 수 있는 비밀 통로에 있다. 참고로 여기서 오딘으로 마법을 배우거나 레벨업시의 빠르기 + 1을 얻고 싶은 유저라면 지금 나와도 무방하다. 이곳은 언제나 다시 올 수 있는 곳이기 때문에. 오른 쪽의 비밀 통로로 들어가면 서재가 있고 그곳에는 왕녀의 일기가 있다.



**나는 역시… 오딘님을 사랑하고 있다. 용서받지 못할 일이지만…사랑의 감정을 누를 수는 없는 일…. 이 싸움이 끝나면 반드시 이 마음을 전하고 말리라.**

이곳에서 아래로 내려가면 8용과 전투를 벌일 수 있고 이번에는 참철검이라는 강력한 검을 얻을 수 있다. 그리고 왕녀를 만날 수 있다.

일행: **왕녀마저 돌로….**

이때 왕녀의 눈에서는 눈물이 떨어지고 마석 오딘은 라이딘으로 레벨업 한다. 라이딘은 오딘과 같은 기능을 하지만 적을 한 번에 베어버리는 기능의 참철검이 진 참철검으로 레벨업 되어 있다. 또한 레벨업시에는 힘×2의 특전이 있고 무엇보다 연속 마법을 쓸 수 있게 해 주는 퀵은 라이딘에게서만 배울 수 있다. 이제 나오면서 문 옆에 있는 통로로 들어가자. 보물 상자가 있는 곳에서 적과 싸운 다음에 액세서리를 얻을 수 있다. 이 액세서리의 이름은 전승의 표시. 네 번 공격을 가능하게 해 준다. 게다가 양손에 무기를 들었다면 무려 8번의 공격이 가능하다. 이제 게임은 정말로 끝!

## 라그나 록을 얻자!

이 다음으로 가게 되는 곳은 나르셰. 록이 동료로 되었으니 이제는 잠긴 문들을 열 수가 있다. 여기서 얻을 수 있는 것은 두 개의 아이템, 피에 젖은 방패와 라그나 록이다. 라그나 록은 무기점에서 얻을 수 있는데 할아버지는 두 가지 중 하나를 선택하라고 한다. 위의 것을 선택하면 마석으로, 아래 것을 선택하면 검으로 얻을 수 있다. 이것은 전적으로 취향. 최강의 검을 얻고 싶다면 검 라그나 록으로, 최강의 마법 알테마를 얻고 싶다면 마석 라그나 록으로 얻자 (참고로 필자는 마석으로 얻었다. 퀵이나 소울 오브 사마사로 알테마를 사용하면 연속 알테마를 사용할 수 있다). 또한 피에 젖은 방패는 오른쪽 위의 집의 지하에서 얻을 수 있다. 이 방패를 장비한 채로 255번 전투하면 영웅의 방패라는 최강의 방패로 변하게 된다. 노가다~~



## 사마사의 마을로

그러고 보니 동료 한 명을 잊고 있었다. 사마사에 남겨두고 온 섀도우를 찾으러 가보자. 일단 스트라고스와 리름을 파티에 참가시킨 채로 마을로 들어가 보자.

리름: **와아~ 돌아왔어. 리름은 집에 갈래.**

스트라고스: **건강하군. 내가 늙은 건가….**

리름: **할아버지~~ 큰일이야! 간호씨가!**

스트라고스: **가, 간호? (집으로 달려갔다) 간호! 정신차리게나! 누구에게 당했나!**

간호: **자네와 내가 쫓던 전설의 몬스터, 히둔에게…한 발짝만 더 가면 되는 거였는데….**

스트라고스: **히둔이라구!**

간호: **응, 콜록콜록….**

스트라고스: **가, 간호!?**

간호: **스트라고스여…, 원수를 갚아주게…, 콜록….**

리름: **이봐요, 할아방구! 뭐하는 거야!**

스트라고스: **그런가…. 이 나이가 되어서 잊었던 젊은 날의 꿈을 다시 찾는 것은 생각도 못했다…. 간호, 내가 가지.**

리름: **할아버지! 잠깐만여. 혼자서 뭐 하겠다는 거야?**

스트라고스: **옛날에 피했던 그 일을 다시 해야 할 때다. 그건 내 의지야.**

리름: **하지만, 할아버지. 의지만으로 되는 건 아니잖아. 리름은 할아버지가 힘든걸 보고만 있을 수는 없는 걸.**

스트라고스: **미안하다, 리름. 고마워. 함께 가도록 하자. 하지만 히둔은 '숨어있는 자' 라고들 해. 그렇게 간단히 찾을 수는 없을 거다. 내가 없이는 히둔을 찾을 수 없어.**

이제 나와서 섬의 북쪽에 있는 동굴로 가자. 북쪽의 동굴로 들어가면 상자 하나가 상어의 조각을 달라고 한다. 이때는 다시 한 번 발판을 밟은 다음에 상어의 조각을 구해서 먹여주자. 꽤 여러 개를 찾아야 하는데…. 상자는 욕심쟁이. 가장 좋은 방법은 있는 대로 충분히 구한 다음에 텔레포로 던전에서 빠져 나와 다시 들어간 다음에 주는 것. 한 번에 많이 먹이는 것이 중요하다. 또한 이곳저곳을 돌아다녀야 하므로 모르르의 부적은 필수. 안 그러면 짜.증.난.다. 상자만 끝내면 바로 몬스터를 만날 수 있다.

BOSS

**보스전 ; 히둔**

일단 전체 마법 중에서도 강력한 것으로 주위의 방해물들을 없애는 것이 좋다. 또한 스테이터스 이상 공격을 많이 하므로 에스너를 사용할 병력도 하나 필요하다는 사실을 잊지말자.



이놈이 히둔이다

## 다시 마을로 돌아오자

스트라고스: 간호! 간호!

간호: 무슨 일이야!

스트라고스: 간호, 내가 히둔을 없앴네!

간호: 뭐라고, 히둔을 없애? 거짓말하지 마!

리름: 거짓말 아냐. 진짜로 히둔을 없앴단 말이야!

스트라고스: 핫핫…, 내가 마음만 먹으면 히둔 따위는 적도 아니라는 이야기지!

그리고 그날 밤….

스트라고스: 끝도 없는 긴 동굴의 끝에 히둔이 있었네. 그 녀석을 보자마자 날아들어서 갖고 있던 지팡이로 그 녀석을 '팍' '파직' '빠샤' 재네도 그 모습을 봤어야 하는데. 그리고….




흥분한 스트라고스

간호는 집밖에 있는 리름을 본다.

리름: 할아버지는?

간호: 응, 계속 지껄이다가 잠이 들었군. 그런데… 괜찮을까? 저런 채로…. 난 상처 하나 없지만….

리름: 괜찮구 말구요. 우리 할아버진데! 그리구 전설의 몬스터를 없앤 것도 사실이야.

간호: 착한 손녀딸을 뒀군.

이제 이곳에서의 이벤트도 끝났다. 정보를 구해보면 섀도우는 콜로시엄으로 갔다는 사실을 알 수 있고 도마 성에는 무서운 귀신들이 있다는 사실을 알 수 있다. 일단 어디로 갈지는 전적으로 유저의 마음.

## 마지막 동료, 흉내쟁이 고고

아! 빼먹을 뻔한 중요한 이벤트! 강력한 아군 하나를 만들 수 있는 비법이 있다. 비공정을 타고 야수의 초원 근처에 있는 무인도로 가서 적과 싸우자. 정확하게는 우측 가장 상단의 세모난 섬. 이 녀석은 우리편을 하나씩 흡수하는데 파티가 모두 흡수되면 또 다른 장소로 갈 수 있다. 중간에 옛 게임인 개구리를 연상하게 하는 미니게임도 있으니 재미있게 즐기길. 그리고 세이브 포인트에서는 반드시 세이브를 해 준다. 돌이 떨어지는 곳에서는 대시 슈즈가 필수! 돌을 잘 피해서 고고를 만나러 가자.

고고: 나는 고고. 흉내만 내면서 살아왔어. 그리고, 너희들은 오랜만에 온 손님이구. 그래, 너희들을 흉내내지. 너희는 지금 뭘 하고 있지? …세계를 구한다구…그러면 나도 너희들을 따라 세계를 구하지.




이녀석을 만나야 한다




그리고 고고는 이녀석이다

고고는 사용하기에 따라서는 최고의 동료가 될 수 있다. 일단 따라하기의 능력은 상상을 초월할 정도. 퀵을 사용한 연속 알테마를 따라 한다면 어떻게 될까…? 게다가 특수 커맨드의 경우도 남들의 것을 그대로 가져다 쓸 수 있다는 장점까지 있다.

## 매슈와 카이엔을 마스터하자!

일단은 도마 성으로 가서 아이템들을 얻은 다음에 잠을 자게 되면 카이엔의 꿈 이벤트를 진행할 수 있다. 여기까지 올 정도의 실력자들이라면 많은 이야기는 필요 없을 듯. 마지막에 나오는 보스는 우리편의 몸 속에 빙의하기 때문에 우리가 우리 자신에게 대미지를 주어야 한다는 것만 명심하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 또한 꿈의 이벤트를 클리어 한 뒤 도마 성

의 왕좌를 조사해 보면 마석인 알렉산더를 얻을 수 있다. 여기서 카이엔의 필살기를 8단계까지 배운 다음에는 세계의 북쪽으로 올라가 보자. 나무의 형태가 십자 모양으로 된 곳이 있는데 매슈를 그곳으로 데리고 가면 필살기를 배울 수 있다.

## 마석도 얻어야지!

이제 비공정을 타고 세리스가 처음 눈을 뜬 섬으로 가자. 이 섬의 바닷가에서는 케츠하리를 얻을 수 있다. 그리고 첸 마을의 오른쪽 위에 있는 나무 뒤에는 사람이 한 명 있는데 이 사람에게서는 세라핌을 살 수 있다. 마지막으로 팔콘을 타고 하늘을 날아다니다 보면 데스사이즈라는 적을 만날 수 있다. 이 적은 상당한 HP를 자랑하니 주의해서 공략하자. 일단 어떤 파티가 걸리게 될지 모르니(랜덤으로 나타나기 때문) 비공정을 타고 돌아다닐 일이 있을 때는 항상 최강의 파티를 구성해서 돌아다니는 것이 중요하다. 이 적을 깨면 바하무트를 얻을 수 있다. 최강의 소환수 바하무트는 반드시 얻도록 하자(쉽게 깨려면 여기서도 배니시+데진을 사용하자).




데스사이즈와의 대결

## 콜로시엄에서

이제는 콜로시엄으로 가자. 이 곳은 파판 6의 후반부 하이라이트라고 해도 과언이 아닌 장소. 여기서 최강의 파티를 만들자. 기본적인 룰은 다음과 같다. A라는 아이템을 걸고 싸울 경우 이기면 B라는 아이템을 얻을 수 있지만 지면 아이템을 모두 잃는다. 여기서 いちげきのやいば(일격의 칼날)을 걸고 싸우면 섀도우를 얻을 수 있다. 섀도우를 얻는 과정이야 그리 어렵지 않으니 생략한다. 진짜는 이 다음부터이다.




섀도우다

콜로시엄에서는 여러 가지의 아이템을 결투로 얻을 수 있다. 그 리스트를 정리해 본다.

| 아이템 | 싸우는 몬스터 | 얻을 수 있는 아이템 |
|---|---|---|
| とうぞくのナイフ(도적의 나이프) | バルーンビスト(벌룬 피스트) | とうぞくのこて(도적의 장갑) |
| アサシンダガー(어새신 대거) | トライアタント(트라이어던트) | ソードブレーカー(소드 브레이커) |
| グラディウス(그라디우스) | コープス(콥스) | ダガー(대거) |
| バリアントナイフ(배리언트 나이프) | バールゼフォン(팔제폰) | アサシンダガー(어새신 대거) |
| フレイムタン(프레임 탄) | モルボルグレート(몰볼 그레이트) | オーガニクス(오가니스) |
| アイスブランド(아이스 브랜드) | ガンマ(간마) | オーガニクス(오가니스) |
| サンダーブレード(썬더 블레이드) | ムードソード(무드 소드) | オーガニクス(오가니스) |
| ブレイクブレイド(브레이크 블레이드) | アームドウェポン(암드 웨폰) | ブレイクブレイド(브레이크 블레이드) |
| ブラッドソード(브래드 소드) | エヌオー(에누오) | ブラッドソード(브래드 소드) |
| クリスタルソード(크리스털 소드) | グラシャラボラス(그라셔보러스) | エンハンスソード(인핸스 소드) |
| ファルシオン(팔시온) | アウトサイダー(아웃사이더) | フレイムシールド(플레임 실드) |
| ソウルセイバー(소울 세이버) | アスピドケロン(아스피드케론) | ファルシオン(팔시온) |
| オーガニクス(오가니스) | キンクベヒーモス(킹 베히모스) | ソウルセイバー(소울 세이버) |
| ざんてつけん(참철검) | インビジブル(인비저블) | オーガニクス(오가니스) |
| ライトブリンガー(라이트 브링거) | ガンマ(간마) | ざんてつけん(참철검) |
| ラグナロク(라그나 록) | ダイダロス(다이다로스) | ライトブリンガー(라이트 브링거) |
| アルテマウェポン(알테마 웨폰) | グランベヒーモス(그란베히모스) | グラディウス(그라디우스) |
| ホーリーランス(홀리랜스) | デスマシーン(데스 머신) | あめのむらくも(아메노무라쿠모) |
| グローランス(그로우랜스) | ランドウォーム(랜드웜) | むつのかみ(모츠노카미) |
| さごじょうのやり(사오정의 창) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | ねこみみフード(네코미미후드) |
| さすけのかたな(사스케의 칼) | フェイズ(페이즈) | むらさめ(무라사메) |

| 아이템 | 싸우는 몬스터 | 얻을 수 있는 아이템 |
|---|---|---|
| いちげきのやいば(일격의 칼) | テュポーン(튜폰) | いちげきのやいば(일격의 칼) |
| かげぬい(카게누이) | トライアライド(트라이얼라이트) | あめのむらくも(아메노무라쿠모) |
| むらさめ(무라사메) | グラシャラボラス(그라샤라보라스) | まさむね(마사무네) |
| まさむね(마사무네) | ゴーキマイラ(고키라이프) | あめのむらくも(아메노무라쿠모) |
| あめのむらくも(아메노무라쿠모) | ガリュプデス(가류프데스) | ホーリーランス(홀리랜스) |
| むつのかみ(모츠노카미) | ガンマ(간마) | グローランス(그로랜스) |
| ヒールロッド(힐로드) | トンベリ(톤베리) | ウイザードロッド(위저드로드) |
| バニッシャー(퍼니셔) | アスピドケロン(아스피도케론) | グラビティロッド(그라비테로드) |
| ウイザードロッド(위저드로드) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | あめのむらくも(아메노무라쿠모) |
| レインボーブラシ(레인보우러시) | トライアライド(트라이얼라이트) | グラビティロッド(그라비테로드) |
| ふうましゅりけん(풍마수리검) | カオスドラゴン(카오스 드래곤) | かざぐるま(카자구루마) |
| かざぐるま(카자구루마) | アスピドケロン(아스피드케론) | ライジングサン(라이징선) |
| ライジングサン(라이징선) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | ボーングラブ(본 글러브) |
| ボーングラブ(본 글러브) | トライアライド(트라이얼라이트) | レッドジャケット(레드 재킷) |
| スナイパー(스나이퍼) | グラシャラボラス(그라샤보라스) | ボーングラブ(본 글러브) |
| ウイングエッジ(윙엣지) | ゴーキマイラ(고키마이라) | スナイパー(스나이퍼) |
| しにがみのカード(시니가미의 카드) | アスピドケロン(아스피드케론) | ボーングラブ(본 글러브) |
| いちげきのダーツ(일격의 다트) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | いちげきのダーツ(일격의 다트) |
| イカサマのダイス(이카사마의 다이스) | クリュメヌス(크류메네스) | バーニンナックル(버닝 너클) |
| バーニンナックル(버닝 너클) | プレランタール(프레란탈) | バーニンナックル(버닝 너클) |
| ドラゴンクロー(드래곤 클로) | トライアライド(트라이얼라이트) | スナイパー(스나이퍼) |
| タイガーファング(타이거팡) | グランインセクト(그란인섹트) | バーニンナックル(버닝 너클) |
| イージスのたて(이지스의 방패) | グラシャラボラス(그라샤보라스) | こうらのたて(코우라의 방패) |
| フレイムシールド(프레임 실드) | メタルヒットマン(메탈히트맨) | アイスシールド(아이스 실드) |
| アイスシールド(아이스 실드) | イノセント(이노센트) | フレイムシールド(플레임 실드) |
| らいじんのたて(라이진의 방패) | アウトサイダー(아웃사이더) | げんじのたて(겐지의 방패) |
| げんじのたて(겐지의 방패) | ようじんぼう(요진보) | らいじんのたて(라이진의 방패) |
| さぬられたたて(피에 젖은 방패) | ダイダロス(다이다로스) | のろいのゆびわ(갑옷의 반지) |
| えいゆうのたて(영웅의 방패) | あくまのきし(악마의 기사) | フォースシールド(포스 실드) |
| フォースシールド(포스 실드) | ブラックフォース(블랙 포스) | いばらのかんむり(이바라노칸무리) |
| ヒュプノクラウン(휴프노크라운) | モルボルグレート(몰볼그레이트) | ロイヤルクラウン(로얄크라운) |
| レッドキャップ(레드캡) | ゴーキマイラ(고키마이라) | ヒュプノクラウン(휴프노크라운) |
| ロイヤルクラウン(로얄크라운) | アスピドケロン(아스피드로켄) | げんじのかぶと(겐지의 투구) |
| クリスタルヘルム(크리스털 헬멧) | デュエルアーマー(듀얼 아머) | ダイアのかぶと(다이아의 방패) |
| げんじのかぶと(겐지의 투구) | アーマーベース(아머베이스) | クリスタルヘルム(크리스털 헬멧) |
| いばらのかんむり(이바라의 칸무리) | アスピドケロン(아스피드케론) | ミラージュベスト(미라쥬베스트) |
| ミラージュベスト(미라쥬베스트) | ベクタキマイラ(벡터 키마이라) | レッドジャケット(레드 재킷) |
| レッドジャケット(레드 재킷) | ベクタキマイラ(벡터 키마이라) | レッドジャケット(레드 재킷) |
| フォースアーマー(포스 아머) | キングベヒーモス(킹 베히모스) | フォースアーマー(포스 아머) |
| どうしのローブ(도사의 로브) | トライアライド(트라이얼라이트) | どうしのローブ(도사의 로브) |
| クリスタルメイル(크리스털 메일) | インビジブル(인비저블) | アイスシールド(아이스 실드) |
| プリンセスドレス(프린세스 드레스) | デスマシーン(데스머신) | ミネルバビスチェ(미네르바비스체) |
| げんじのよろい(겐지의 갑옷) | グラシャラボラス(그라샤보라스) | エアアンカー(에 어앵커) |
| ミネルバビスチェ(미네르바비스체) | トンベリ(톤베리) | プリンセスドレス(프린세스 드레스) |

| 아이템 | 싸우는 몬스터 | 얻을 수 있는 아이템 |
|---|---|---|
| ゴロネコスーツ(고로네코슈츠) | ベクタトリス(벡터 트리스) | チョコボスーツ(초코보 슈츠) |
| チョコボスーツ(초코보 슈츠) | アーリマン(알리맨) | モーグリスーツ(모글리 슈츠) |
| モーグリスーツ(모글리 슈츠) | ヴァージニティ(버지너티) | ナッツンスーツ(너츤 슈츠) |
| ナッツンスーツ(너츤 슈츠) | アスピドォロン(아스피드론) | げんじのよろい(겐지의 갑옷) |
| ベヒーモスーツ(헤비모 슈츠) | アウトサイダー(아웃사이더) | スノーマフラー(스노우 머플러) |
| スノーマフラー(스노우 머플러) | ようじんぼう(요진보) | たいまのうでわ(타이마의 팔찌) |
| エアアンカー(에어 앵커) | オールドドラゴン(올드 드래곤) | そよかぜのマント(산들바람의 망토) |
| のろいのゆびわ(노로이의 야이비) | ムードスード(무드 소도) | エアアンカー(에어 앵커) |
| ふぶきのオーブ(눈보라의 오브) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | いかりのリング(분노의 링) |
| いかりのリング(분노의 링) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | ふぶきのオーブ(눈보라의 오브) |
| とうぞくのうでわ(도적의 팔찌) | アムドォスキアス(암드스키아스) | とうぞくのこて(도적의 장갑) |
| まもりのうでわ(지킴의 팔찌) | あくまのぎし(악마의 기사) | ブレイブリング(브레이브 링) |
| ブレイブリング(브레이브 링) | ゴーキマイラ(고키마이라) | まもりのうでわ(지킴의 팔찌) |
| リボン(리본) | ブラックフォース(블랙 포스) | きんのかみかざり(금 머리띠) |
| マッスルベルト(머슬 벨트) | ウェアドラゴン(웨어 드래곤) | クリスタルオーブ(크리스털 오브) |
| クリスタルオーブ(크리스털 오브) | グラシャラボラス(그라샤보라스) | きんのかみかざり(금 머리띠) |
| スリースターズ(쓰리스타즈) | ベクタキマイラ(벡터 키마이라) | らいじんのたて(라이진의 방패) |
| とうぞくのこて(도적의 장갑) | バセジアータ(바세지아타) | ダガー(대거) |
| ガントレッド(건틀렛) | ベクタキマイラ(벡터 키마이라) | らいじんのたて(라이진의 방패) |
| げんじのこて(겐지의 장갑) | あくまのぎし(악마의 기사) | らいじんのたて(라이진의 방패) |
| ソウルオブサマサ(소울 오브 사마사) | キングベヒーモス(킹 헤비모스) | スリースターズ(쓰리스타즈) |
| かたみのゆびわ(카타미노야이바) | テュポーン(튜폰) | かたみのゆびわ(카타미노야이바) |
| セーフティビット(세이프티비트) | トンベリ(톤베리) | ひりゅうのつの(비룡의 발톱) |
| たいまのうでわ(타이마의 팔찌) | ようじんぼう(요진보) | ひりゅうのつの(비룡의 발톱) |
| ミラクルシューズ(미라클 슈즈) | ティラノサウルス(티라노사우르스) | タマのすず(타마의 종) |
| グロウエッグ(그로우에그) | ムードスード(무드 소드) | タマのすず(타마의 종) |
| タマのすず(타마의 종) | ブラックフォース(블랙 포스) | グロウエッグ(그로우에그) |
| リネームカード(리네임 카드) | まじんりゅう(마진료) | ミラクルシューズ(미라클 슈즈) |
| エリクサー(에릭서) | サボテンダー(서보텐더) | リネームカード(리네임 카드) |
| ラストエリクサー(라스트 에릭서) | ジークブリード(지크프리드) | タマのすず(타마의 종) |
| フェニックスのお(피닉스의 꼬리) | サボテンダー(서보텐더) | ませきのかけら(마석의 조각) |

여기서 얻을 수 있는 아이템들은 대단히 유용하다. 무엇보다 모든 마법의 MP소모를 1로 만들어 주는 쓰리스타즈라든지, 설인 전용의 액세서리들, 그 외에 최강의 방어구 시리즈인 겐지 시리즈 등을 얻을 수 있다. 100% 클리어를 목표로 한다면 필수적으로 들러야 할 곳.

콜로시엄에서 얻을 수 있는 액세서리 중 최고라고 한다면 쓰리스타즈이다. 모든 마법의 MP소모를 1로 줄여주는 그야말로 최강의 액세서리. 배니시+데젼이나 알테마 연속 사용 등 MP소모가 많은 경우에는 이보다 더 유용한 아이템이 없으니.

일단 쓰리스타즈를 구하는 법부터 자세히 알아보자. 쓰리스타즈는 소울 오브 사마사를 걸고 싸운 다음에 이기면 얻을 수 있다. 그리고 소울 오브 사마사는 리본을 걸면 얻을 수 있다. 결론은? 리본을 구해야 한다는 것이다.

리본을 구하기 위해서는 야수의 초원 북쪽에 있는 숲으로 가자. 이 숲에서는 티라노사우루스(ティラノサウルス)와 브라키오 레이도스(ブラキオレイドス)라는 적이 나온다. 이 중 브라키오 레이도스를 만날 때, 록의 특수 커맨드인 '훔치다'로 훔칠 수 있는 것이다. 이 때는 훔치기 확률을 높여주는 도적의

장갑을 쓰거나 네 번 난타를 할 수 있는 전승의 표시를 사용하자. 액세서리의 선택은 플레이어의 취향에 따라.

그러면 브라키오 레이도스에게서 가끔 리본을 훔칠 수 있는데, 이 리본을 모아서 투기장에 가면 되는 것이다. 단, 브라키오 레이도스의 경우는 자주 출현하지 않으니, 꼭 훔칠 수 있도록 하늘에 빌도록 하자. 리본을 얻은 후의 브라키오 레이도스는 이용가치 제로. 배니시+데젼으로 날려버리자.

참고로, 리본의 경우, 무조건 쓰리스타즈로 바꾼다고 해서 능사는 아니다. 게임의 전반적인 진행을 볼 때, 사실은 쓰리스타즈보다 리본 쪽이 훨씬 유용한 액세서리이기 때문이다(스테이터스 이상으로 고생한 적이 있는 사람은 무슨 말인지 잘 알 것). 그러므로 가급적이면 전 캐릭터에게 충분히 돌릴 만큼의 리본을 얻고 나서 쓰리스타즈로 바꾸는 것이 좋을 것이다. 또한, 리본으로 바꿀 수 있는 또 다른 액세서리인 소울 오브 사마사 역시 대단히 유용한 액세서리이다. 사용하기에 따라서는 쓰리스타즈보다도 유용할 테니, 무조건 쓰리스타즈만이 능사가 아니라는 사실을 잊지 말도록.

사실 쓰리스타즈를 서너 개 얻을 수 있는 정도까지 게임을 진행했다면, 케프카를 없애기에는 충분한 레벨과 능력치를 가지고 있을 것이다. 쓰리스타즈의 수집은 취미생활 정도로 생각하는 것이 좋을 듯.

## 타도! 케프카!

이제는 마지막이다. 숨겨진 요소들이나 아이템 찾기가 끝났다면 정말로 케프카를 찾으러 가야 할 차례. 일단 케프카가 있는 곳은 최후의 탑으로, 옛날 세리스가 처음 매슈를 찾으러 가던 길목에 있다.



바로 이곳이다

이제 비공정을 최후의 탑 위로 가져다 놓으면 모두들 출격 준비를 하지만…. 세리스는 고민한다. 삼투신은 세상에 환수를 만들어낸 이들, 지금 삼투신을 없애게 되면 티나마저도…. 하지만 세계를 구하지 않으면 멸망으로 치달을 것 역시 불을 보듯 뻔한 일. 삼투신을 없애러, 그리고 케프카를 물리치고 세상에 평화를 가져오기 위해 떠나자.



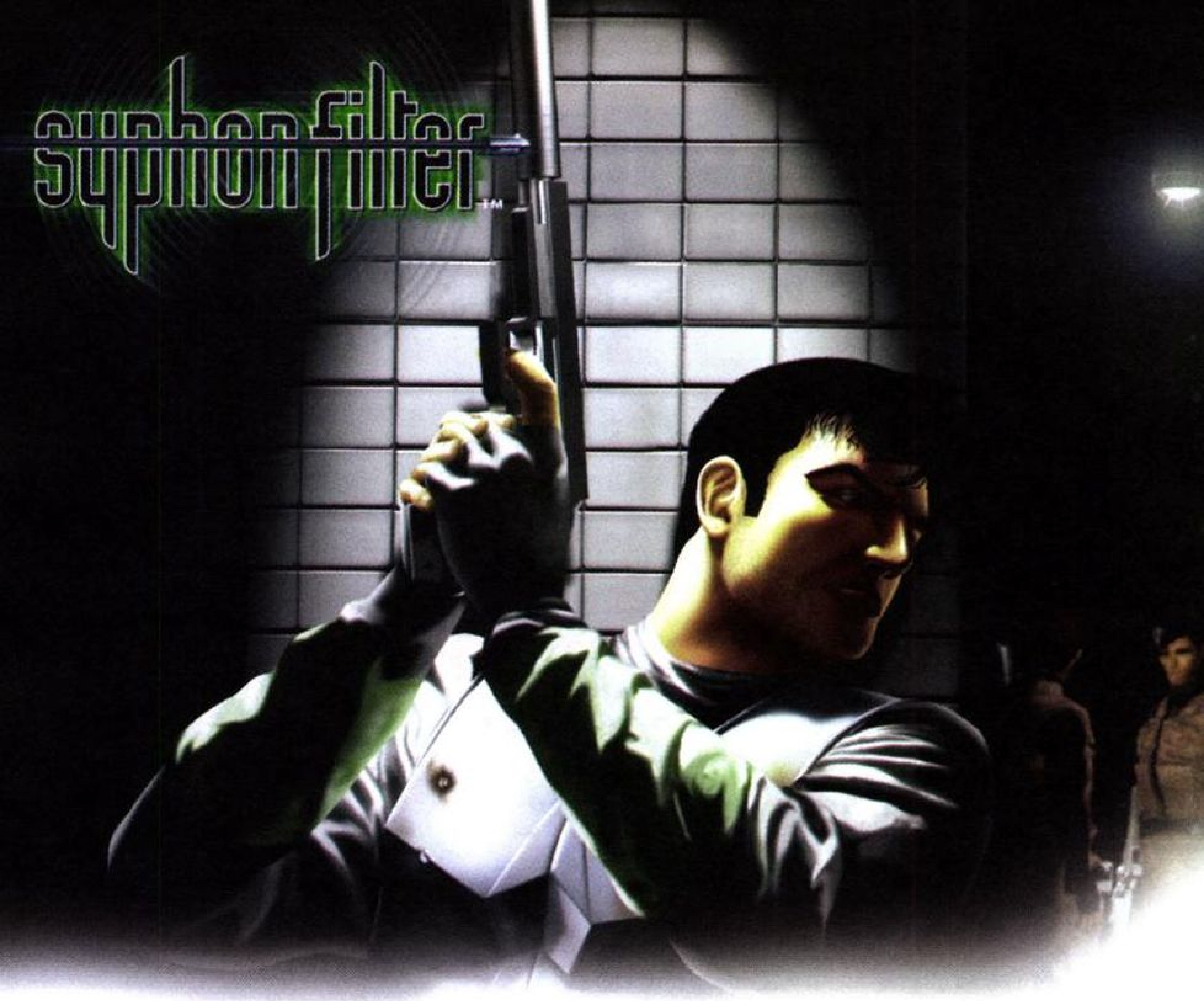

모두 출격 준비!

마지막 던전임에도 불구하고, 길이 꼬여있거나 하지는 않다. 문제는 세 팀을 모두 사용해서 진행해야 한다는 점. 피닉스의 동굴 등에서 사용했던 팀 바꾸기 방법으로 진행할 수 있지만, 팀 하나가 늘어난 만큼 머리도 더 아프고 장비 면에서도 문제가 생긴다. 대부분의 플레이어들이 가우, 스트라고스, 리름 등의 레벨 업에는 게을렀을 것이라고 생각되는데, 가능하면 이들 캐릭터들의 레벨을 키우든지 해서 싸우도록 하자.

> **LOOK!! 잠깐! 100% 공략을 위해!!**
>
> 처음에 이동할 수 있는 두 파티로 진행하면서 싸우다 보면 8용을 또다시 만날 수 있다. 이번에 만나는 두 마리를 없애면 8용은 모두 없애게 되는 것. 마지막 8용을 없애면 마석 '지하드'를 손에 넣을 수 있다. 마석의 위력 자체는 좋지만, 문제는 너무 좋다는 것. 마석으로서의 사용보다는 *10의 메테오를 익히는데 주력하자.
> 또한 개인적으로는 지하드를 얻은 뒤에는 밖으로 한 번 나가서 전 캐릭터에게 메테오를 장비시키고 돌아오길 권한다. 자, 이제 엔딩은 여러분의 눈앞에 있다. 컴퓨터 그래픽으로 화려하게 펼쳐지는 엔딩이 얼마 남지 않았으니 모두 힘내자!

## 최후의 결전

이제 더 이상 아무 말도 필요없다. 케프카의 탑 위에 비공정을 착륙시키면 세 개의 부대로 나누어 진격할 수 있게 되는데 각 팀간의 조화가 중요하다는 사실만 명심하도록. 록크를 얻으러 갔던 피닉스의 동굴과 똑같다고 생각하면 될 것이다. 또한 용 두 마리가 마지막으로 나오게 되니 반드시 없애서 최강의 마석 지하드를 얻자. 지하드를 얻은 뒤는 역시 선택. 멜튼이나 메테오를 배우고 싶다면 여기서 나가서 레벨업을 충분히 한 뒤 돌아오도록 하고(개인적으로는 이쪽을 적극 추천한다), 일단 엔딩을 보고 싶은 유저라면 여기서 그대로 진격하자. 마지막 보스인 케프카에게는 별 특효약이 없다. 이제까지 해 온대로만 열심히 해 주는 것이 중요. 이제 엔딩은 여러분의 눈앞에 있다.




# syphon filter

3D 그래픽을 이용한 액션게임들은 툼레이더를 필두로 그동안 많이 나왔지만 소니의 자회사를 통해 나온 사이폰 필터는 플레이어가 가브리엘 로건이라는 CIA의 첩보공작원이 되어 미국의 존망을 위태롭게할 세균전을 막는 임무를 수행하는 과정을 처음부터 한편의 007 제인스 본드 영화를 보듯이 손에 땀을 쥐게하는 액션을 곁들여 몸소 체험하게 만든다. 기존 3D액션게임들의 밋밋한 액션에 갈증을 느끼던 매니아들에게 신선한 청량제 역할을 할 게임이라고 본다.

제작사: 989스튜디오 장 르: 액션 발매일: 3월 발매가: 44.99달러

# 사이폰 필터

## 메탈 기어를 능가하는 액션게임이 나왔다!

## 게임 시스템 설명

### 화면설명 - 게임 진행시

- 우측 하단 　현재 사용중인 무기와 그것의 탄약수 표시
- 좌측 상단 　위쪽의 그래프는 방탄복의 내구력표시, 아래쪽의 그래프는 현재의 위험도 표시, 맨아래는 적에 대한 조준정확도 표시
- 좌측 하단 　주위의 적위치 표시

### 메뉴설명

- Map 　각 레벨의 지도 표시, 본인의 현재 위치와 현재 레벨의 임무수행 목표의 위치를 파악할수 있음
- Objectives 현재 레벨의 임무 목표를 보여줌
- Parameters 현재 레벨의 임무 수행 중의 금기사항을 보여줌
- Briefing 　새 레벨의 작전설명
- Weapon 　소지중인 무기들의 설명과 탄약수 확인
- Options 　게임의 옵션 설정

### 기본조작키 설명

- L1 ················· 조준
- △ ················· 탄약장전/ 난간 잡기/ 문열기/ 줌 인
- R1 ················· 자동 조준
- L2 ················· 왼쪽으로 걷기
- R2 ················· 오른쪽으로 걷기
- ○ ················· 구르기/ 줌 아웃
- × ················· 자세 낮추기
- □ ················· 방아쇠 당기기
- Select ··········· 무기 교체
- Start ············· 메뉴 부르기

## 게임 프리 루트 설명

중남미 깊숙한 정글속에서 한 미국의 정보원이 사살당한다. 부근에서 비밀실험실이 타오르기 시작한다. 현장에서 발견된 증거물이 강력한 세균무기가 누군가에 의해 제조되고 있음을 암시한다. 며칠후 첩보공작원인 가브리엘 로건과 그의 파트너인 리안 징이 세균무기에 감염된 네팔의 한 마을에서 널려져있는 흉칙한 시체들을 발견한다.

정보부는 이 일련의 사건들의 배후에 미국내에 위험한 사이폰 필터 바이러스를 퍼트리려는 테러범 에릭 로머와 그의 부하들이 있다고 본다. 이 잔인무도한 테러범들은 워싱턴시 도처에 온갖 폭발물 함정들과 바이러스 폭탄들을 설치하고 인질들을 억류하고 있다. 거기에 대응해서 CIA는 그들 최고의 첩보공작원인 가브리엘 로건을 테러범들을 하나씩 제거하고 미국을 일순간의 멸망에서 구하기 위해 보낸다. 그는 미군생화학전담부대의 대원들과 그의 파트너인 리안 징의 도움을 받아가며 그의 임무를 수행해 간다. 수천만의 목숨이 한 첩보공작원의 능력에 좌우된다. 그 공작원이 바로 당신이다.

## CHARACTER



가브리엘 로건

**특수공작원**

성별: 남
키: 6피트 3인치
나이: 35세
몸무게: 185 파운드
고향:미국 뉴저지주 캠든
머리색: 갈색

배경: 1993년부터 현재까지 정보부내
최고의 공작원으로 인정됨
미육군 특수부대 소속 1987-1992
1991년 걸프전 참전, 대통령 표창 수여
1989 미육군 은성 훈장 수여.
1987년에 미육군 소위 임관

교육:록펠러 연구소에서 1994년에 마그나 컴 라우드상을 수여하였으며 생화학 전공으로 석사학위 취득
MIT공대에서 1987년에 생화학 전공으로 이학사 학위 취득
동대 학사장교, 1983-1987



**리안 징**

### 첩보 전문가

성별: 여

키: 5피트 7인치

나이: 29세

몸무게: 120 파운드

고향: 미국 캘리포니아주 샌프란시스코시

머리색: 검은색

배경:1996년 6월 졸업이후 정보부의 통신전문 요원으로 활동해 있음

교육: 1996년 스탠포드대 망가 컴 라우드상으로
컴퓨터 공학 박사 학위 취득
1995 동대 컴퓨터 공학 석사학위 취득
1993년 버클리대에서 언어학과 컴퓨터공학 전공으로
이학사와 문학사 학위 취득

배경: 1997-현재 정보부 부장
1986-1996 국방부 첩보담당 요원으로 워싱턴시 근무
1976-1986 미군 정보대소속으로 워싱턴시 근무
1968-1975 미군 특수부대
월남전에서 퍼플하트 훈장과 영예훈장 수여

교육: 1968년 조지타운대 국제 관계학 문학사 취득
동년 미육군 장교훈련소 과정 수료

### 정보부 부장

성별: 남

키: 6피트

나이: 52세

몸무게: 210파운드

고향 미국 메사츄세츠주 캠브리지

머리색: 회색



**토마스 마린슨**



**에드워드 번튼**

### 정보부 차장

성별: 남

키: 6피트

나이: 47세

몸무게: 210파운드

고향: 미국 일로노이주 시카고시

머리색: 검은색

배경: 1996-현재 정보부 차장
1993-1996 정보부 국장
1984-1992 정보부 발칸지역 정보분석가
1978-1984 정보부 남미지역 정보분석가

교육: 1978년 메릴랜드대 국제 관계학 석사학위 취득
1975년 존스 홉킨스대 정치학 학사학위 취득

배경: 1997년 영국 런던 콤파그스 빌딩 폭파주도
1995년 터키 이스탄불 걸프항공 항공기 피납
1994년 이전 기록은 존재하지 않음
남미, 중동, 유럽, 그리고 구소련연방의 많은 테러단체와 연계되어 있음

교육: 어떤 교육 기록이나 자격취득의 기록도 존재하지 않음

### 국제 테러범

성별: 남

키: 6피트 2인치

나이: 35세

몸무게: 193 파운드

고향: 독일 레입지그

머리색: 검은색



**에릭 로머**



**마라 아라코브**

### 로머를 위해 일하는 전문 암살범

성별: 여

키: 5피트 11인치

나이: 32세

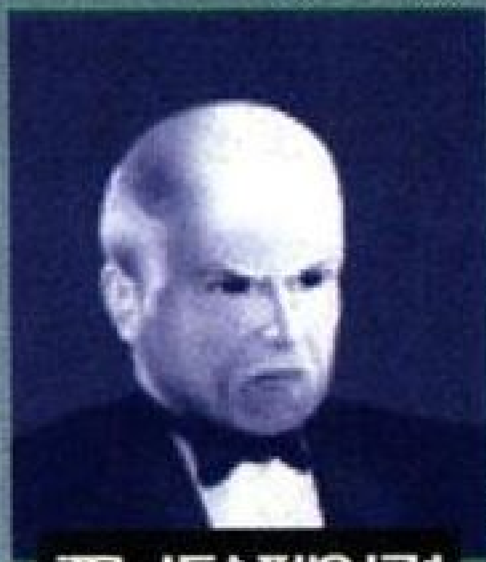
몸무게: 137 파운드

고향: 러시아 노브고로드

머리색: 연갈색

배경: 1989-현재 전문 암살범
1986-1989 KGB요원으로 활동하며
적어도 14명의 인명을 앗아간 것으로 보임
모스크바의 범죄조직에 연관된 것으로 보이며 블랙 배이톤 테러단체의 일원으로 믿어짐

교육: 어떤 교육 기록이나 자격취득의 기록도 존재하지 않음



조나단 페이건

**파콤 공업의 창립주이자 회장**

성별: 남
키: 6피트 5인치
나이: 65세
몸무게: 190 파운드
고향: 미국 일리노이주 시카고시
머리색: 흰색

배경: 1992-현재 파콤사의 회장
1983-1992 원 공업의 부사장
1972-1983 원 공업의 실험실 소장
1965-1972 지촌 연구소 화학연구가
지촌 연구소와 원 공업 둘다를 생명공학 업계의 선두주자의 자리에 놓는데 공헌함
생명공학 시재 발전학회의 회장

교육: 1965년 일리노이대 박사학위와 의사자격 취득
1957년 동대 생물학과 화학전공 이학사취득

배경: 1992-현재 용병으로 활동중
1988-1992 기계 기사
거두는 어떤 중요한 범법 행위에 그를 연결짓는 공식기록이 없음
블랙 배이톤 단체에 마리 아라모브에 의하여 스카웃된 것으로 믿어짐

교육: 1988년 프랑스 기계기사 협회의 인증 취득

**로머를 위해 일하는 기계 전문가**

성별: 남
키: 6피트
나이: 29세
몸무게: 200 파운드
고향: 프랑스 튜울루스
머리색: 금발



안톤 기두

# 무기소개

각 무기의 비교는 5-1로 등급 매겨지고 5가 가장 좋은 수치를 나타낸다.

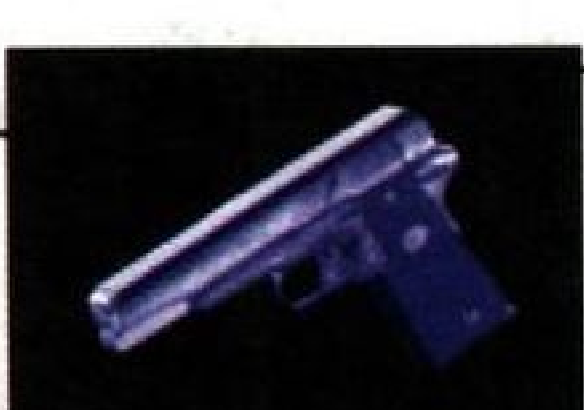


## 소음기 장착 9mm 권총 (Silenced 9mm Handgun)

발사 간격: 3
파괴력: 2
탄창 크기 : 15
최대 보유 총알수: 90
발견 장소: 모든 레벨

**9mm**

9mm 권총은 1979 MRBF (기계 고장전 총알 평균 발사수) 품질 시험 때 총의 평균 수명의 6배인 35,000발을 기록하며 나토와 미군의 5개부처에 기본적으로 지급되어져 왔다. 이 총은 암살용으로 적합하고 게임내내 가장 유용하게 쓰이는 무기중 하나다. 많은 레벨에서 적에게 발각이 안되야 되는데 적이 총성을 들으면 안된다. 이때 9mm와 저격용 소총을 써야한다. 이 총은 또한 적들에게 잘 조준된 머리 관통상을 입히는데도 좋다.



## 45 구경 권총 (45 Handgun)

발사 간격: 2
파괴력: 3
탄창 크기: 10
최대 보유 총알수: 60
발견장소: 레벨 4, 12-13, 17-18

**45**

이 견고하고 내구성이 강한 총은 거의 한세기동안 제조되어 왔다. 심한 반동과 무거운 중량에도 불구하고 숙련된 프로의 손에서는 엄청난 위력을 발휘한다. 이 총은 소음기가 없다. 그러니 주위에 적들이 포위해 올때 적들을 빨리 처치할 때 쓰자.



## G-18 권총형 기관총 (G-18 Pistol-Machine Gun)

발사 간격: 3
파괴력: 2
탄창 크기: 33
최대 보유 총알수: 198
발견 장소: 레벨 4, 6-7, 12-13, 17-18

**G—18**

초당 60발을 발사하는 G-18은 아마도 세계에서 제일 위력적인 권총형 기관총일것이다. 이것의 유일한 약점은 너무 빨리 총알을 소비하여 재장전하는 동안 소지자가 위험에 처하게 한다는 것이다. 이 총은 진짜 짱이다. 빨리 죽이고 싶은 한명의 적이 있다면 이 총을 써라!



## BIZ-2 권총형 기관총 (BIZ-2 Pistol-Machine Gun)

발사 간격: 4
파괴력: 3
탄창 크기: 66
최대 보유 총알수: 396
발견 장소: 레벨 15-20

**BIZ—2**

이 총은 제한된 구역에서 지속적인 화력을 제공하기 위해 설계된 것이다. 이것의 비정통적인 탄창 크기는 총의 크기를 작게 유지하면서도 거의 끝없는 탄환을 제공한다. 그래서 그점이 바로 이 총의 최대 장점이다. 적이 주위에 아주 많을 때 적합한 총이다



## HK-5 권총형 기관총 (HK-5 Pistol-Machine Gun)

발사 간격: 4
파괴력: 3
탄창 크기: 32
최대 보유 총알수: 192
발견 장소: 레벨 6

**HK—5**

작은 크기와 적합한 설계가 이 총이 그간 군의 특수부대원들과 테러범들에게 인기를 얻게 만들었다. 이것의 개조형 모델이 공식적으로 23개가 넘으며 세계에서 가장 인기있는 권총형 기관총이 되고 있다. 게임중 가장 좋은 총중 하나지만 문제가 한 레벨에서만 발견된다는 점이 아쉽다.



## 산탄총 (Shotgun)

발사 간격: 2
파괴력: 4
최대 보유 총알수: 25
발견 장소: 레벨 1-4, 12, 15, 18

**Shotgun**

이 12게이지 개량형 내연 기관 산탄총은 DEA, FBI, 그리고 USSS의 기본제공 무기다. 250야드의 거리에서 실행되었던 ISCP 규제 목표물을 총알이 9개있는 전략형 00탄환들을 써서 사격실험을 한 결과 목표물에 거의 빗나가지 않고 명중했다. 거의 모든 게임에서 등장하는 산탄총은 전반부 레벨에서 사용하기 좋다. 근거리 사격에 특이 유용하다.



### 전투용 산탄총 (Combat Shotgun)

발사 간격: 2

파괴력: 4

최대 보유 총알수: 30

발견 장소: 레벨 6-9, 13, 15-17, 20

## Combat Shotgun

이 12게이지 산탄총은 내부의 용수철 무게에도 불구하고 엄청난 위력과 대부분의 자동장전식 산탄총에서 사용되는 가스형 작동보다 재장전이 빠른 용수철장치 때문에 애용된다. 그러나 전투용이라고 너무 흥분하지 말자. 게임상에선 기존의 산탄총과 별 차이가 없다.



### PK-102 자동소총 (PK-102 Assault Rifle)

발사 간격: 4

파괴력: 2

탄창 크기: 30

최대 보유 총알수: 180

발견 장소: 레벨 6-10, 12-13, 15-20

## Pk—102

세계에서 가장 인기있는 보킨시락 방식의 개량형인 PK-102는 작고 가볍지만 엄연한 자동소총이면서 감추고 다니기 쉽게 만들어 테러범들에게 인기있는 무기다. 9mm의 총알이 떨어지면 무엇을 쓸까? 이 총은 비록 소음기가 달려있지 않지만 9mm가 떨어질 때 안쓰면 언제 쓰겠나? 적의 대부분이 게임내내 이 총을 사용하고 총알이 널려 있으니 아끼지 말고 쓰자.



### M-16 자동소총 (M-16 Assault Rifle)

발사 간격: 4

파괴력: 2

탄창 크기: 30

최대 보유 총알수: 180

발견 장소: 레벨 1-5

## M—16

이 총은 가볍고 명중률이 높다. 미육군에 의해 1965년에 개발된 이후 이 자동소총은 전세계의 군대, 경찰, 사설보안단체들의 주무기가 되어왔다. 그렇게 대단한 위력은 없다. 하지만 발사속도가 빠르고 적정한 수준의 파괴력을 가지고 있다. 문제는 게임에 그렇게 많이 찾을수 없다는데 있다. 초반의 다섯개 레벨서 훌륭한 역할을 한다.



### K3G4 자동소총 (K3G4 Assault Rifle)

발사 간격: 4

파괴력: 2

탄창 크기: 20

최대 보유 총알수: 120

발견 장소: 레벨 7, 12-14, 18, 20

## K3G4

이 무서운 총은 흔히 테프론으로 코팅된 총알을 사용한다. 이 총알은 대부분의 방탄복을 벌집으로 만들 수 있다. 영어속어로 Cop-Killer란 별칭을 가지고 있다. 적에게 수적으로 열세이고 적들이 방탄조끼를 착용하고 있을 때 필수적으로 사용해야될 총이다.



### 저격용 소총 (Sniper Rifle)

발사 간격: 2

파괴력: 2

탄창 크기: 10

최대 보유 총알수: 30

발견 장소: 모든 레벨

## Sniper Rifle

이 고성능 소음총은 기본적인 광인물인식 기밀전자 조준경을 장착해서 물표인물과 저격점을 알아내고 구분하게 만들어 높은 조준율을 자랑한다. 저격병들이 애용하는 이 총은 제대로만 쓰면 엄청난 위력을 발휘한다. 광인물인식은 신체부위를 구분해 보여주고 확대해서 보여준다. 이것이 쓰이는 곳은 그다지 많지않다. 9mm 사용법을 확실히 해서 주로 그것을 쓰자.



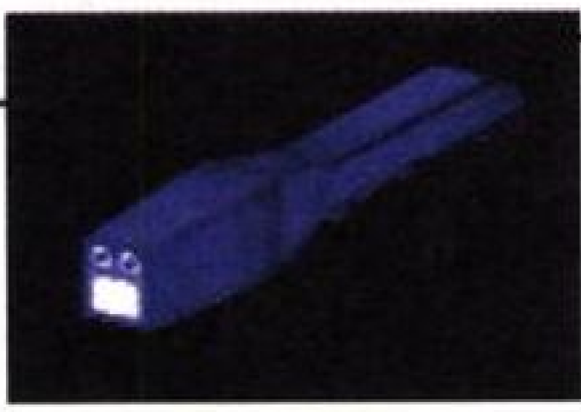
### 야시경 소총 (Nightvision Rifle)

발사 간격: 2
파괴력: 2
탄창 크기: 10
최대 보유 총알수: 30
발견 장소: 레벨 4, 6, 8-9, 19

## Nightvision Rifle

러시아군의 저격병들에 의해 주로 쓰이는 이 러시아제 소총은 대단히 명중률이 높다. 움직이거나, 도망중이거나, 숨어있는 하나의 목표물을 맞추는데 이 총을 따를 무기는 없다. 이 모델은 기본적으로 SVDN2 야시경과 소음기가 장착되어 있다. 저격용 소총과 거의 다를바 없다. 역시 9mm 사용법을 숙달시켜 이것대신에 쓰자.

*위 2종의 소총들은 L1을 누른채로 △와○을 눌러 사격대상의 저격부위를 확대하고 축소할 수 있다.



### 전기충격기 (Taser)

발사 간격: 1
파괴력: 5
발견 장소: 모든 레벨

## Taser

이 무기는 CO2 카트리지를 사용하여 대상인의 몸의 1인치 깊이로 파고드는 침을 쏜다. 그러고는 침과 무기를 잇는 철사를 이용하여 500,000볼트의 전류를 흘려 보낸다. ㅁ단추를 계속 누르고 있으면 몸이 불타오른다. 총알이 부족하거나 멋있는 장면을 보고싶을 때 이것을 써라. 주의할 점은 주위에 적이 많을 때 쓰면 꼭 역습당한다.



### 수류탄 (Grenade)

발사 간격: 1
파괴력: 5
최대 보유수: 10
발견 장소: 레벨 1, 4, 9, 15-16

## Grenade

이 무기는 폭발하면 폭파지점 주위의 3미터로 암모니아 과염소를 뿌린다. 이것은 폭발즉시 불붙고 빨리 타서 주위의 사람들을 태우나 던지는 사람도 위험해진다. 폭발은 크지만 타이밍을 잘 맞추어야 하고 안그러면 본인에게 더 위험하다. 차라리 가스 수류탄을 쓰자.

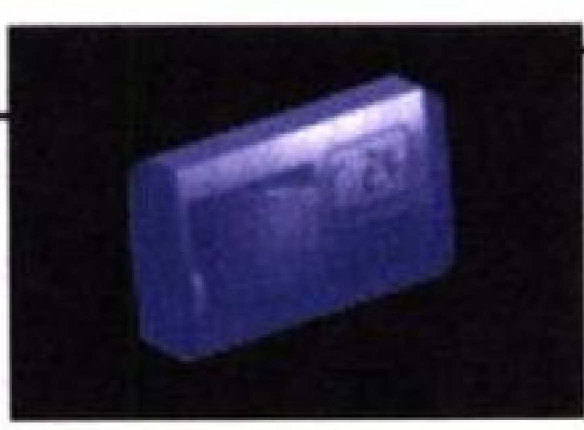


### 가스 수류탄 (Gas Grenade)

발사 간격: 1
파괴력: 5
최대 보유수: 10
발견장소: 레벨 6, 8-9, 12-13, 18, 20

## Gas Grenade

주로 많은 수의 적들에게 소리를 안내고 사용할 때 쓰이는 이 무기는 사용하면 신경가스를 대기에 뿌려 적의 의식을 잃게 만든다. 만일 해독제를 투여받지 않으면 15분후 사망한다. 게임내내 유요하게 쓰인다. 침투임무시 많은 적들을 죽일 때 필수적인 무기다.



### C4 폭발물 (C4 Explosives)

파괴력: 5
발견 장소: 레벨 2

## C4 Explosives

이 고체 폭발물은 진흙덩어리같이 사용자의 마음대로의 원하는 형태로 만들 수 있다. 그리고 이 폭발물은 뇌관에 연결되어 사용자가 안전한 곳에서 폭파할 수 있게 한다. 이 것을 사용해 2째 레벨에서 CDBD 대원들이 들어올수 있게 만든다. 무기라기보다 그냥 아이템이라고 보자.



## M-79 유탄 발사기 (M-79 Grenade Launcher)

발사 간격: 1

파괴력: 5

최대 보유 총알수: 10

## M-79 Grenade Launcher

이 단발형 유탄 발사기는 월남전 때 개발되었다. 흔히 블루퍼라 불리고 40mm HE유탄을 쏘는데 이 유탄은 300개가 넘는 파편을 5미터거리의 범위에 퍼트린다. 너무 좁은데서 쓰면 적들을 죽이기 전에 먼저 자신이 불붙는다는 사실을 잊지말자.

## 방탄조끼 (Flak Jacket)

게임에 제일 중요한 물건이다. 조끼의 수치는 곧 생명치를 의미한다. 죽은 적들이나 무기상자에서 획득할수있는데 적을 머리관통시켜서 처치하면 조끼의 수치를 1/4만 회복 시켜준다. 물론 무기상자에서 획득하면 100%회복이다. 하지만 수시로 100%에 근접하게 유지하도록 노력하자.

### 첩보공작원의 기본 전략

① 180도를 돌아서 쏠 수 있는 무기를 사용할시엔 꼭 적을 향하여 정면으로 보고 쏘지않으면 대부분 빗나가니 정면을 보고 쏘자.

② 많은 적들을 상대할땐 계속 구르거나 뛰어서 적 화력의 명중률을 떨어트리자.

③ 앉는 것은 명중률을 높여주나 역습당할 때 대처하기 어려운 위치니 너무 자주 앉지 말자.

④ 쪼그린 자세로 적에게 다가가면 적이 알아차리지 못한다.

⑤ 치고 빠지기 작전을 쓰자. 적은 많고 아군은 첫 레벨을 제외하고 본인 하나다.

⑥ 방탄복을 입은 테러범들을 상대시 K3G4가 없을땐 L1을 써서 머리나 다리를 겨냥해 쓰러 트린다. (다리는 적이 서있을 때만 쓸수 있다.)

⑦ 중거리에서 L1을 쓰면 자동으로 머리높이에 맞추어져 있다. 그러니 자동무기로 그냥 좌우로 커서를 움직이며 쏘아대면 쉽게 적을 쓰러트릴 수 있다.

⑧ 상시로 재장전해라 (△를 쓴다.)

# 스토리 공략

## 레벨 1

조지아 거리
(Georgia Street)
워싱턴시 (Washington D.C.)

### ▶정보부 지시

우리의 FBI 통보자가 테러범들의 바이러스 공격장소의 정확한 위치(워싱턴 지하철 내부)를 알려왔다. 미 국방성과 인터폴의 우리 연락통도 테러범들의 정체를 확인해 주었다. 우리는 너를 CBDC(U.S. Army Chemical and Biological Defense Command) 작전이 시작된 후에 그 장소에 투입하겠다. 너의 목표물은 '로머', '크라비치', '아라모브', 그리고 '커두'다. 인공위성이 암호화된 전자파 통신을 도청했다. 로머가 그 지역에 위성통신장치를 가진 게 분명하다. 필요하면 CBDC를 보조해라. 아군의 피해는 가능한 한 피하라. 보이는 목표물들을 확인해 정보를 더 얻어라.

### ▶CG

마킨슨: **언제 작전이 시작될까?**

벤튼: **FBI의 우리 연락책은 확실해하지 않지만, 로머의 부하들이 이미 지하철의 시설에 잡입해 있습니다.**

리안: **그게 같은 바이러스입니까?**

마킨슨: **그렇다. 100마일 내외의 모든 사람들을 죽이기에 충분한 양이지.**

로건: **방법은?**

벤튼: **기본적인 추적과 제거 방법이다…. 이것들은 우리들의 인터폴(국제경찰) 연락책이 보내온 것이다. 젠킨스의 팀들이 이미 수색과 제거를 시작했다. 자네가 해결사 역할이다.**

리안: **안톤 커두와 미라 아라모브**

는 알아보겠는데, 다른 사람은 누구죠?

벤튼: 피벨 크라비치다. 로머의 통신 전문가지. 그를 제거할 때 그의 위성통신장치도 파괴해야 한다. 자네는 싸움이 시작되면 작전지역에 투입될 걸세. 자네는 목표물들을 찾고 제거하는데 한시간의 여유가 있다.

로건: 시경은 그들이 누구와 대치하는지 아나요?

벤튼: 모르네.

리안: 로머는 지하1층에서 신분확인이 되었고, 커두는 지하2층에 있어. 크라비치의 위치는 아직 파악 못했고 아라모브는 흔적이 없어.

로건: 알았어. 지금 떠난다.

● 목표
크라비치를 제거하고 위성통신장치를 파괴하라. 로머를 제거하라.

● 주의사항
CBDC대원들을 죽이지 마라.
바이러스 유포장치나 폭발물이 훼손되는걸 피하라.

● 시작할 때 소지중인 무기
9mm 권총, 저격용 소총,
전기 충격기, 손전등

게임을 시작하면 두 명의 CBDC 대원들이 테러범들과 싸우는걸 볼 수 있다. 그들이 죽기를 기다리고 그들의 M16을 얻고, 시작할 때 뒤에 있던 골목으로 들어가자. 길을 따라가다 왼쪽으로 돌자. 지붕에서 사격하는 적들은 무시하고 뛰어가다 보면 CBDC 대원 두 명이 적들과 싸우는 걸 볼



일단 이 골목으로 들어간다



여기는 그냥 돌격!

수 있다.

적을 제거하고 적 위의 건물로 들어간다. 홀을 지나다가 무기상자에서 방탄조끼를 찾을 수 있는데 필요하면 얻자. 귀퉁이를 돌아서면 △를 눌러 리안에게 연락을 취하라는 메시지가 나온다. 그녀는 그러면 CBDC 폭탄 제거반이 폭발물의 뇌관을 제거할 때까지 그들을 지키라는 연락을 한다. 목표가 추가됐다. 방의 테러범들을 죽여야 하는데, 특히 대원들의 바로 앞에 있는 녀석들을 빨리 죽여라.



대원들 중 폭탄을 해체하는 대원은 꼭 지켜야 한다

일단 제거반이 폭발물의 뇌관을 제거하면 더 이상 보호하지 않아도 된다. 그러면 첫 번째 체크 포인트. ★CHECKPOINT #1(체크포인트는 게임에서 세이브역할을 한다. 일단 체크포인트에 도착하면 죽거나 주의사항을 어겨 게임을 다시 시작할 때 처음부터 시작하지 않아도 된다. 하지만 메모리카드에 저장이 되는 건 아니니 명심하자). 그러면 다음 방에 가서 M16을 상자에서 얻자.

홀을 따라 계속가면 어두운 방에 도착한다. 손전등을 장비한 다음 방의 오른쪽을 살펴보자(무기가 아닌 것은 Select단추로 장비교체를 못한다. Start를 눌러서 장비하든지 Select를 누르면서 L2나 R2를 눌러 장비하자).



M-16은 전반부 레벨에서 역할이 크니 부지런이 줍는다



수류탄은 여기에 있다

수류탄 상자를 얻은 뒤에 건물 밖으로 나와 지붕 위에서 사격하는 적들은 무시하고 뛰어 지난다. 그리고 불타는 순찰차 가까이 가면 불이 붙어 즉사하니 조심하자. 게임을 시작했던 곳으로 돌아간다. 주위에 총 모양의 아이콘들이 있으면 수거하고 녹색 벽으로 둘러싸인 빌딩으로 들어간다. 홀을 따라가다 보면 작은 방에 적 한 명이 있다. 그를 제거하고 △를 눌러 방안으로 들어간다. 그의 M16을 얻고 방의 왼쪽에 위치한 유리창을 총을 쏴서 깨트린다. △를 눌러 창을 넘어가면 다시 밖인데, 다른 지역이다.

왼쪽 골목길로 따라가면 상자가 나오는데 △를 눌러 넘으면 길로 나온다. 불타는 차 뒤로 적들이 있

지만 무시하고 길 건너편으로 뛰어 가면 무기상자 두 개를 발견한다. 하나는 방탄조끼고 다른 건 저격용 라이플이다. 필요한 걸 얻고 다시 유리창 밖으로 돌아온다. 유리창의 오른쪽으로 보면 펜스로 보호된 곳과 그 앞에 큰 상자를 볼 수 있다.



우선 이 상자에 올라간다

먼저 상자 위에 올라가서 다시 △를 눌러 위로가면 비상통로인데, 통로 끝으로 가 다시 △를 누르면 파이프에 손을 잡고 올라간다. 왼쪽으로 계속 가면 옆 건물의 비상통로로 가는데, 이때 나타나는 적을 빨리 처치하자. 도착하면 무기상자에서 M-79를 얻는다. 그리고 거기서 그냥 떨어지자. 이제 펜스에 가면 왼쪽의 문이 보인다. 다가가서 L1을 눌러 9mm로 문의 자물쇠를 쏘면 문이 열린다.


자물쇠는 열쇠보다는 총알이 특효다

들어가면 구멍이 보는데 이것이 엘리베이터 통로다. 그 왼쪽 벽에 스위치가 있는데 이것을 누르면 엘리베이터가 올라온다. 올라서서 △를 누르면 내려간다. 일단 내려가면 리안이 연락을 취하고 전철역의 보안문의 전원을 끄라고 말한다. 그러면 목표가 추가된다. 손전등을 장비하고 엘리베이터의 오른쪽으로 돌면 바로 앞에 스위치가 보인다.


여기에 있는 승강기 스위치를 누른다


이 스위치를 끈다

스위치를 끄고 올라가는데 위에 왼쪽의 비상통로 적이 있으니 주의하자. 처치하고 다시 창안으로 들어간다. 기다리는 적이 하나 있는데 없애고 왼쪽으로 향하자. 계속 복도를 따라가면 바에 도달하는데 통신으로 크라비치와 그들의 위성통신장치에 가까워졌다고 알려준다.

계속 복도를 따라가면 큰방에 도착하고 끝 쪽에서 크라비치를 볼 수 있다. 그는 방탄복을 입고 있으니 9mm를 장비하고 L1으로 그의 머리를 겨냥하면 화면에 'head shot' 이라고 나온다. 이때 □를 눌러 처


크라비치를 죽여도 com array를 부셔야 목표 완료다

치하자. 그리고 안쪽 왼편의 탁자 위에서 컴퓨터처럼 생긴 물건을 찾으면 총으로 쏴서 부순다. 그러면 두 번째 체크포인트다.

방 오른쪽 뒤편에 있는 바 스탠드의 뒤에서 산탄총을 얻고 들이닥치는 적들에 대비하자. 3명의 적이 문 쪽에서 온다. 모두 방탄복을 입었으니 머리 관통으로 처치하자. 다 처치하면 다시 거리다. 왼쪽의 적을 처치하고 조금 더 가면 왼쪽으로 지하철 입구가 보인다. 손전등을 장비하고 내려가 오른쪽을 살피면 방탄복 상자가 있으니 필요하면 줍자. 뒤로 돌아 쭉 가면 지하 1층으로 내려간다.

그러면 리안이 역에 있는 폭탄에 유도장치를 설치하라고 한다. 출입구로 들어가면 적이 맞이한다. 양쪽으로 철로가 하나씩 있는데 한 번에 한쪽씩만 다닌다. 전철에 치이지 않도록 조심하자. 즉사!!. 왼쪽 철로를 건너고 플랫폼에 올라간다. 계속 앞으로 가면 폭탄이 보인다. △를 누르면 3번째 체크포인트.


이걸 태그하면 된다

다시 철로를 건너 중간 플랫폼에 간다. 그러면 M16이 있는 상자가 보일 것이다. 일단 얻고 계속 앞쪽으로 나아간다. 이제부터 산탄총으로 무장한 적들이 나타난다. 방탄조끼가 있는 상자에 도달할 때까지 나아간다. 필요하면 줍고 오

른쪽으로 돌아 철로를 건너 앞에 보이는 통로로 들어간다.



여기로 들어가면 된다

손전등으로 주위를 둘러보면 스위치가 있다. △를 눌러 지하 2층으로 내려가자. 그러면 리안이 로머를 찾았다는 말과, 그가 또 다른 폭탄을 설치중이라고 말해준다. 앞으로 나아가 다시 왼쪽의 통로로 나간다. 나타나는 적은 9mm로 소리 없이 처치하자.


멍청하게 앞만 보는 녀석은 최후가 비참하다

그리고 나가서 중간 플랫폼으로 올라가자. 앞으로 나가면 처음에 적 한 명, 그리고 두 명, 또 조금 앞에 마지막 폭탄과 보초를 발견한다. 이 보초에게 발각되지 않도록 하자(수류탄을 던져대는데 즉시 게임 끝이다). 왼쪽이나 오른쪽 플랫폼에서 저격용 소총으로 제거하자. 왜냐면 방탄복을 착용하고 있기 때문. 만일 발각되면 일단 후퇴한 다음, 다시 다가가던가 아니면 람보 스타일을 권한다. 수류탄은 던지고 폭파되기까지 2~3초의 여유가 있으니 바로 옆으로 다가가 코앞에서 머리 관통상으로 사살해 버리자. 폭탄 쪽으로 다가가면 CG를 볼 수 있다.



가까이 달려가 죽인다

리안: 개이브(로건의 애칭) 뭐하고 있어?

로건: 폭탄에 유도장치를 설치하고 있어. 기다려봐! 리안, 이건 다른 것들과 달라! 이건 훨씬 타이머가 짧고 보기에….

리안: 개이브, 그건 바이러스 폭탄이 아냐, 그건….

로건: 너무 늦었어!



앗! 함정이었다!

## 레벨 2

### 파괴된 지하철역

### ▶ 정보부 지시

벤튼의 연락: 자네, 살아있는 게 행운이네. 워싱턴 시의 10제곱 블록이 방금 땅 속으로 주저앉았네. 내가 보기엔 로머가 역 전체를 그의 탈출계획의 일환으로 폭발하게 만들었던 것 같네. 아마도 자네가 그의 계획에 차질을 생기게 만들어 그가 아직도 자네와 지하에 있을 거네. 아라모브와 커두 또한 행방이 묘연하네. 로머가 그 역을 탈출하지 못하게 하게, 그리고 자네가 지금 모든 지원병의 도움을 받을 수 없음을 명심하게.

### ▶ CG

리안: 개이브! 개이브!? 거기 있어?

로건: (기침하며) 여기 있어. 난 괜찮아….

리안: 아이고 개이브! 나는 네가 죽은 줄 알았어!

로건: 아직은 아냐. 벤튼에 연락을 취해서 지하철역은 속임수였다고 해. 진짜 폭탄은 다른데 있어…. 로머는 어디에 있지?

리안: 내 비디오 감시장치가 작동이 안돼. 마지막으로 본 건 로머가 지하 1층을 향해 뛰어가는 거였어. 커두는 도로 바로 아래 있는 주 터널에서 움직이고 있었어.

로건: 여기 지하에 있는 통로가 무너졌어. 올라갈 수 있는 다른 길을 찾아야겠어.

- 목표
  C4를 찾아라, 로머를 제거하라
- 주의사항
  CBDC 대원들을 죽이지 마라, 폭탄들을 훼손하지 마라.

이번 레벨을 시작하면 온 사방이 불바다고 역이 무너져 있다. 불에 다가가선 안 된다. 즉사다! 오른쪽으로 돌아 계속 나아가면 방탄조끼가 든 상자가 있다. 필요하면 줍고, 계속 철로를 건너 중간 플랫폼에 올라가자. 불타며 다가오는 적이 있으니 주의. 이 녀석은 오른쪽 벽을 따라 뛰어가 그를 지나가거나, 뒤로 돌아 도망감으로써 피해갈 수 있다. 만일 그를 만지면 즉사다. 이제 플랫폼을 따라 걸어

가다 오른쪽으로 돌자. 2명의 적이 다가온다. 하나는 지하철의 위에서 땅으로 내려오고 하나는 오른쪽 코너에서 온다. 둘 다 M16으로 무장했다.

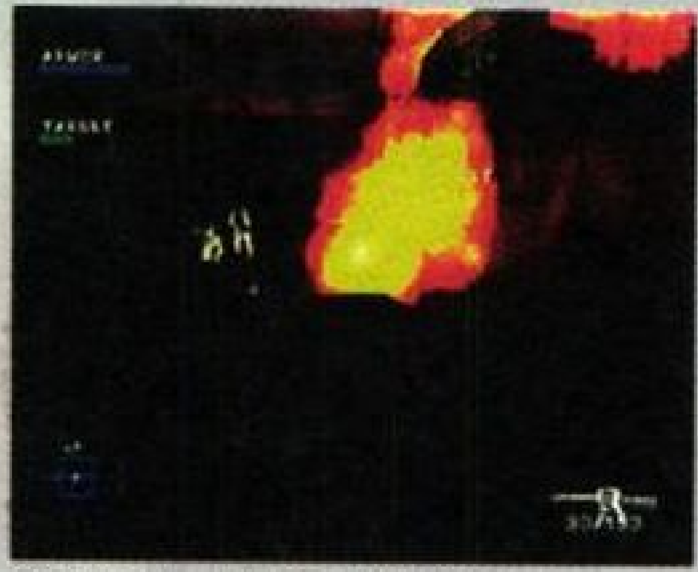
그들을 빨리 처치하고 탄약을 얻자. 철로로 내려가서 건너편 플랫폼에 올라가자. 다시 오른쪽으로 돌아서서 △를 눌러 지하철의 지붕으로 올라간다. 그러면 리안에게서 연락이 온다.


여기서 열차에 올라간다

리안: **개이브, 당신이 지하 1층서 유도장치를 설치했던 바이러스 폭탄에 CBDC가 접근을 할 수 없어. 거리로 통하는 통로를 잔해가 막고 있어.**

로건: **그들에게 대기하고 있으라고 해. 내가 로머가 숨겨둔 폭탄을 찾아서 내 쪽에서 통로를 뚫을게.**

다시 목표가 추가됐다. 지붕 위를 따라 계속 걸어가다 오른쪽에 있는 적3명을 상대한다. 2명은 M16으로 무장하고 있고, 하나는 방탄복을 입고 수류탄을 던진다. 3명 다 M79나 수류탄으로 한방에 처치할 수 있다. 탄약과 방탄복을 챙긴다. 만일 수류탄이나 M79로 죽였으면 방탄복을 얻을 수 없다. 얻으려면 다 총으로 쏴 죽여야 한다. 다시 왼쪽의 철로로 돌아가 손전등을 장비하자. 철로를 따라 걸어가면 C4가 있는 상자를 볼 수 있을 것이다.


우측에 있는 녀석을 조심하자


여기에 폭탄이 숨겨져 있었다

리안: **그게 통로를 여는데 필요한 C4일 거야.**

그러면 첫 번째 체크포인트다. 플랫폼의 오른쪽으로 이동한다. 그리고, 빨간 상자를 볼 때까지 뛰어간다. 상자 위로 올라가 왼쪽으로 90도 돌자.


이 상자 위로 올라간다

△를 눌러 위의 플랫폼으로 올라간다. 다시 왼쪽으로 돌아 적 한 명을 해치운 다음, 아래 오른쪽으로 보이는 적을 처리한다. 다시 플랫폼의 끝으로 가서 왼쪽으로 돈 다음 플랫폼으로 뛰어 올라가자. 거기서 180도 돌아 다음 플랫폼으로 올라간다. 왼쪽으로 돌고 끝까지 걸어간 뒤 뛰어 파이프를 잡고 오른쪽으로 간다. 더 이상 진행이 되지 않으면 아래로 내려온다. 그러면 리안이 연락을 취한다.

리안: **개이브, 파괴되지 않은 역의 일부분의 감시카메라를 다시 작동시켰어. 로머의 부하들이 주 터널을 통해 움직이고 있어.**

로건: **지하철의 지도를 봐. 그게 어디로 향하지?**

리안: **이건 워싱턴 공원 쪽 선로로 통해.**

로건: **그거야! 젠킨스에게 부하들을 공원에 가라고 하고 조심하라고 해. 커두가 거기 있어.**

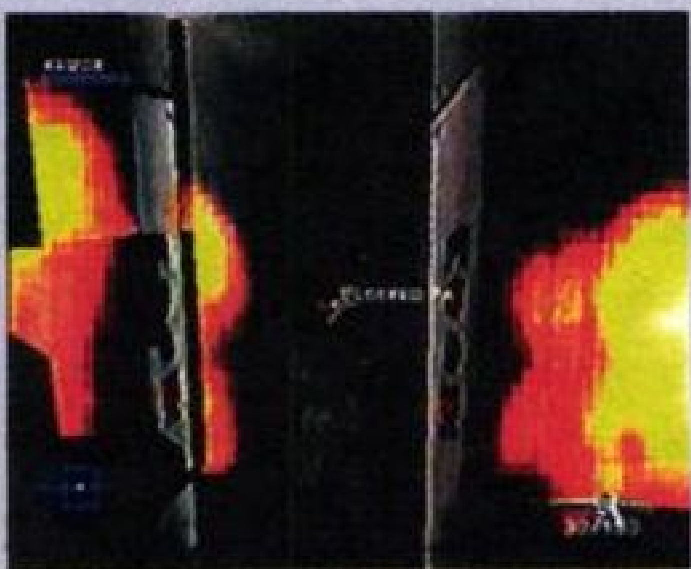
리안: **벤튼이 자기가 처리하겠다고 해.**

플랫폼의 오른쪽으로 따라 내려가자. 첫 번째 갈림길에서 왼쪽으로 돌아 손전등을 장비한다. 철로를 건너 건너편 플랫폼에 올라가자. 그리고 벽에 있는 가스 주 스위치를 돌린다.


가스 밸브가 보인다

로건: **리안, 내가 가스 주 스위치를 찾았어. 내가 이걸 끈다.**

중간 플랫폼의 다른 쪽으로 간다. 그러면 전에 유도장치를 설치했던 폭탄이 있다. 무시하고 플랫폼 끝 쪽의 문에 C4 폭탄을 설치하고 뒤로 돌아 뛰어간다. 멀어지는데 3초밖에 없다.



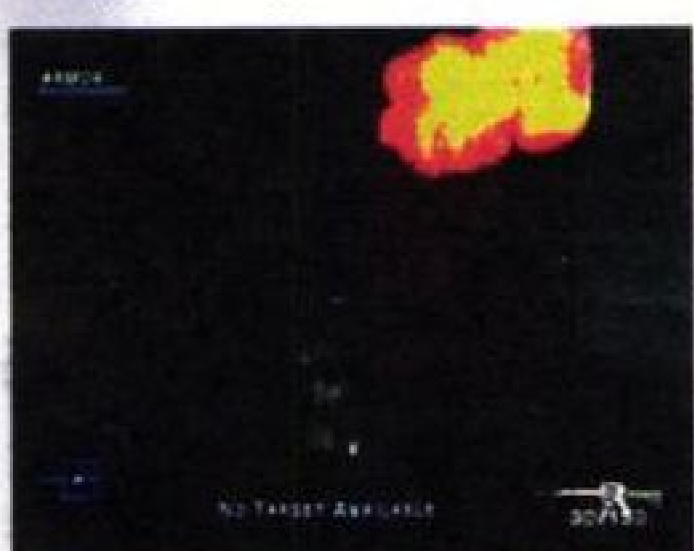
폭탄을 장치하고 뒤로 숨으라고 뛴다

리안: CBDC가 들어가는 중이야.

CBDC대원 한 명이 폭탄의 뇌관을 제거하기 위해 뛰어오는데 그 동안 그를 보호해야 한다.

주위의 모든 적들을 죽이면 두 번째 체크포인트다.

리안: 다 됐어, 개이브.



이쪽 터널로 들어간다

다시 중간 플랫폼으로 가서 왼쪽 철로로 향한다. 터널로 들어가 따라가면 상자를 발견한다.

올라가서 지하철의 지붕으로 올라간다. 지하철의 끝 쪽으로 가면 리안이 연락한다.

리안: 젠킨스로부터 연락을 받고 있어. 그의 팀이 공원에 있는데 공격을 받고 있대. 테러범 중 한 명이… 화염 방사기를 가지고 있대.

로건: 커두….

리안: 벤튼이 우리보고 거기로 바로 향하래.

로건: 그들에게 내가 로머를 제거하자마자 거기로 향한다고 전해.

지하철 지붕에서 내려 적을 맞는다. 철로를 계속 따라가면 불붙은 적을 본다. 즉시 뒤로 돌아 멀리 도망간다.



총알을 맞아도 별 효력이 없다

열차 지붕에서 쏴 대는 적은 무시하고 상자에 올라가 다음 지하철의 지붕으로 올라간다. 위에 있는 다음 적을 처치하고 끝 쪽으로 뛰어가 내려간다.

로건: 마라 아라모브를 터널에서 봤어. 그녀를 쫓아간다.

## 레벨 3

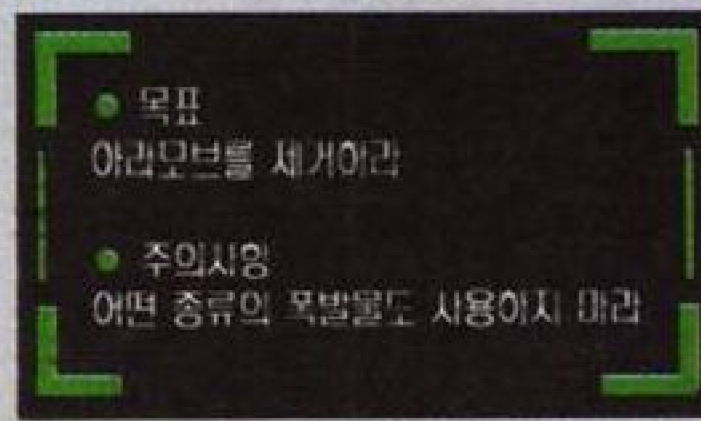
### 주 지하철선

### ▶ 정보부 지시

벤튼의 연락: **로건, 정보에 의하면 로머가 현장에서 달아났다고 한다. 젠킨스는 워싱턴 공원에서 심한 저항을 받고 있고 시경은 15명의 경관이 부상당했다고 한다. 우리는 내부의 밀고에 의해 그의 위치가 알려졌다고 본다. 마라 아라모브의 정체는 인터폴에 의해 확인되었다. 그녀가 도망가지 못하게 하라.**

★ 주의: FEMA는 동행선 철로를 긴급 요원들을 나르는데 쓰고 있다: 어떤 종류의 폭발물도 터널 내서 쓰지 말자. 그렇지 않으면 탈선을 일으킬 것이다.

적의 첫 보스인 마라와의 대결






도망가는 마라를 잡아라!

이 있는 레벨. 이 판은 그녀만 쓰러트리면 끝난다. 일단 시작하면 뒤에 있는 방탄조끼를 습득하고 다시 뒤로 돌아, 왼쪽으로 뛰어가자. 마라와 부하들이 계속 총을 쏴대고 오가는 지하철을 피해야 한다. 그다지 힘들지는 않다.



이런 건 굴러서 넘어갈 수 있다

우선 열차는 한쪽에서 지나가면 다음에 반대쪽에서 온다는 걸 알아두자. 마라를 제외한 적들은 빨리 해치우도록 한다. 그리고 마라를 처치하는 법은 세 가지가 있다. 첫째는 무조건 쫓아가면서 산탄총으로 난사를 하는 것. 오래 걸리지 않고 그녀를 쓰러트릴 수 있다. 다른 방법은 한방의 머리 관통으로 처치하는 것이다. 그녀는 방탄복을 입고 있으니 9mm는 사정거리가 너무 짧으니 쓰지 말자. 마지막 방법은 무조건 쫓아가는 것이다. 어느 정도 쫓아가면 포기하고 한 곳

에서 서서 응시하며 기다리는데, 이때 머리에 한 방 쏘면 끝이다.


마라를 끝까지 쫓아가면 그녀는 한 자리에만 있다

## ▶ CG

로건: 로머는 어디에 있지? 다른 폭탄들은 어딨어?

아라모브: 로건, 넌 너무 늦었어!

로건: 두고보자….

## 레벨 4

### 워싱턴 공원

로건: 리안, 나는 지금 공원으로 향하고 있어. 벤튼에게 한 팀을 시켜서 마라 아라모브를 호송하라고 그래. 5번가 터널에 부상입고 의식불명인 상태로 두고 왔어. 그러나 아마도 이미 도망갔을 거야.

리안: 알았어.

로건: 그리고, 만일 그가 아직 FEMA에게 알리지 않았으면 당신이 하도록 해. 정부가 로머의 요구사항을 수용하든 말든 주 바이러스 장치를 폭파시킬 거야.

리안: 이미 하는 중이야. 공원에 있는 계획에 관해 무슨 정보 얻은 거 있어?

로건: 젠킨스에게 작은 폭탄들이 공원 곳곳에 숨겨져 있다고 말해. 커두가 주 폭탄을 가지고 있어.

벤튼: 로건, 벤튼이다. 임무의 변경이다. 젠킨스의 팀이 제거 당했다. 나는 당신을 수색과 탐색에 임한다.

로건: 벤튼, 무슨 일이죠?

벤튼: CBDC가 마구 사살 당하고 있어. 우리는 당신이 바이러스 장치들을 찾고, CBDC대원들이 와서 해체하는 동안 엄호를 해줬으면 해.

로건: 알았습니다. 내가 할 수 있는 때까지 엄호하죠. 리안, 주장치가 폭파할 때까지 시간이 얼마나 남았지?

리안: 1시간도 안 남았어.

로건: 알았어, 하자고.

리안: 907에 당신의 유도장치들의 습득전파를 맞추어 놓았어. CBDC는 대기중이야.

로건: 나는 지금 정문 앞이야. CBDC에게 그들의 팀을 움직이라고 말해.

리안: 빨리 해, 개이브. 시간이 별로 없어.

## ▶ 정보부 지시

벤튼의 연락: 임무 변경: CDBC가 직접적인 파견과 도움을 요청해 왔다. 너의 새로운 명령은 바이러스 폭탄들을 찾고, 유도장치를 설치한 후, CBDC 대원을 보호하는 것이다. 폭탄들은 한시간 내에 폭파되도록 설정되어 있다. 테러범들의 저항은 완강하다. 정보부의 정보에 따르면 안톤 커두가 공원의 공작을 지휘한다고 한다. 주의하라. 우리는 젠킨스의 팀으로부터 모든 연락이 끊겼다.

레벨이 시작되면, 레이더 위를 보면 타이머가 보인다. 4개의 바이러스 폭탄을 20분 내에 해제하라는 말이다. 이것이 이전 레벨에서 우선적으로 해결되어야 한다.

첫 지역에서 두 명의 적을 발견할 것이다. 하나는 산탄총을 들고 다니고 다른 하나는 야시경 소총을 들고 벽 위에 서 있다. 입구에 들어서면 왼쪽으로부터 적이 45구경을 들고 뛰어든다. 다 처치하고 주위를 둘러보면 오른쪽 아래에 방탄조끼가, 왼쪽 위에 폭탄이 있다. 레이더 상에는 폭탄이 회색 점으로 나타난다. 다가가서 △를 누르면 CBDC 대원이 달려온다.


첫 폭탄의 위치다

그가 포탄을 해체하는 동안 보호하지 못하면 끝이다. 3명이 45구경으로 무장하고 달려오는데 죽이고 총알을 얻으면 첫 번째 체크포인트다. 북쪽 동상으로 가자. 동상 앞에서 테니스장에 인질문제가 생겼다는 리안의 연락을 받는다. 새로운 목표 추가. 일단 동상 뒤로 가면 두 번째 폭탄이 있다. CBDC 대원이 와 해제를 하는 동안 달려드는 테러범들을 해치우고 나면 두 번째 체크포인트.


두 번째 폭탄은 동상 바로 뒤에 있다

여기서 갈림길이 나온다. 왼쪽으로 가자. 좁은 길을 지나면 벤치 4개가 있는 광장에 들어선다. 달려드는 적 3명을 해치우고 북쪽 벽에서 방탄복을 얻은 다음, 북쪽에 가면 리안에게서 연락이 온다.

위성 안테나를 찾으라는 새로운 목표가 추가됐다. 왼쪽 길의 북쪽 끝으로 향하자. 적들이 있지만 무시하고 계속 북쪽으로 향한다. 2개의 작은 건물이 있는데, 폭탄은 남쪽 건물에 있다. 폭탄에 유도장치를 달아 대원을 부르면 45구경으로 무장한 적 7명이 온다.



옹기방 옆이라 저렇게 가스 마스크를 쓰고 있나?

다 처치하면 3번째 체크포인트다. 그리고 북쪽 건물의 지붕 위에 M-16이 있는 무기상자가 있다. 다시 동상 있는 곳으로 돌아가 오른쪽 길로 간다. 벤치 4개가 있는 광장에 도달하면 산탄총으로 무장한 4명의 적이 공격해 온다. 처치하고 테니스장 쪽으로 향한다. 가는 길에 4번째 폭탄이 보일 것이다. 해체를 시작하면 45구경을 든 테러범들이 7명이 온다. 가서 죽이면 4번째 체크포인트다. 이제 테니스장으로 향한다.

가는 길에 좁은 길로 들어서기 전에 방탄복이 있는 상자가 있다. 좁은 길에선 5명의 테러범들이 벽 위에서 산탄총과 소총으로 공격한다. 테니스장에 도달하면 거기 2명의 인질과 두 명의 테러범들이 있다. 적 하나는 인질들 옆에 있고 하나는 걸어다닌다. 걸어 다니는 녀석은 전기 충격기로 테니스장 밖에서 처치하고 다른 녀석은 문 쪽으로 다가가 야시경 소총을 장비하고 L1을 누르고 L2를 눌러 테니스장에 들어가지 않고(아주 중요하다. 발각되면 인질을 사살하고 게임이 끝난다) 조준해서 머리 관통으로 사살한다. 그러면 5번째 체크포인트다.



이 이상은 들어가지 않는다

이제 테니스장에 들어가 총알을 보충하고 다른 하나의 테러범을 사살한 후 나가서 관목미로의 남쪽에 있는 광장으로 간다. 곧 리안이 위성통신장비가 가까이 있다고 알려준다. 2조의 적들이 구조물 주위를 배회하는 걸 볼 것이다. 통신장비는 구조물의 꼭대기에 있다.



저런 곳에 두니, 찾기가 힘들지

올라가서 첫 레벨처럼 쏘지 말고 다가가서 △를 누른다. 그러면 6번째 체크포인트다. 그러면 리안이 총잡이 마코스의 위치를 알려준다. 새로운 목표 추가다. 다시 관목미로로 돌아가 일단 모든 주위의 가로등을 전기 충격기로 깨트린다. 그러면 미로 내 적들이 아주 가까이 가지 않으면 다가가도 모른다. 여기서 야시경 소총으로 마코스를 포함한 모든 적들을 총알 한방씩으로 처치할 수 있다. 마코스를 처치하면 7번째 체크포인트다. 그에게서 방탄조끼를 얻을 수도 있다.

그리고 자유의 기념관(Freedom Memorial)으로 향한다. 그 앞에 4명의 적들이 방탄복을 입고 산탄총으로 무장하고 지키고 있다. 미로에서처럼 모든 가로등을 깨트리고 조용히 다가가 야시경 소총으로 멀리서 머리관통상으로 처치한다. 만일 적들에게 발각되면 뒤로 도망갔다가 돌아온다. 소총은 산탄총보다 사정거리가 더 길어서 적들이 먼저 보고, 가격을 가해도 거리만 충분하면 사격을 받지 않는다. 4명을 다 처치하면 자유의 기념관 안으로 들어간다.



방탄복을 입으면 무사할 것 같나?

## 레벨 5

### 자유의 기념관

**로건: 안톤 커두, 로머가 그를 위하여 죽는데 충분한 보수를 지급하고 있기를 기원한다.**

**커두: 가브리엘 로건, 언제나 낙천주의자군. 주위를 둘러봐, 로건. 이 홀 안에는 네놈 나라의 전쟁과 잔악상을 그림으로 나타낸 모자이크가 있다. 우리는 거기에 하나를 더 추가할 참이다.**

**로건: 나는 그렇게 생각 안 해, 커두. 여기서 끝이다.**

**리안: 개이브, 커두는 완전 방탄복을 입고 있어. 약점을 찾아내야 해.**

**커두: 너는 이길 수 없어, 로건.**

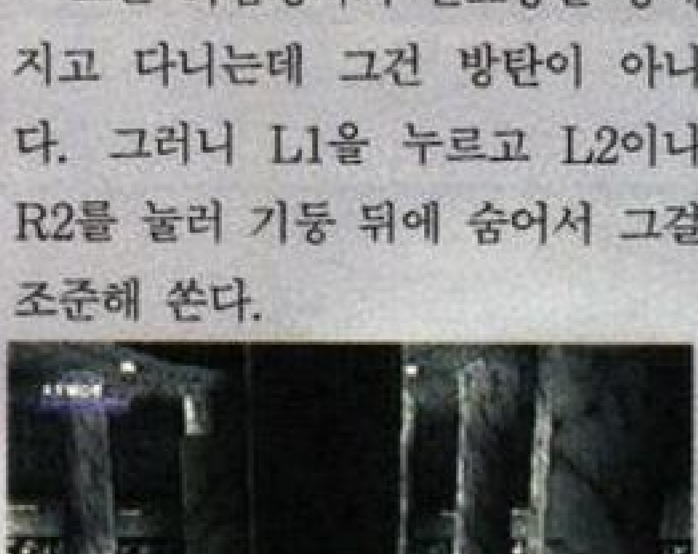
정보부 정보과로부터: 첩보위성이 커두의 방탄복의 분석을 마쳤다. 기존 어떤 무기에도 훼손되지 않는다. 우리의 방탄 전문가들이 연구를 하고 있지만 당신들의 공작원이 임시 변통으로 약점을 찾아야 한다. 우리의 폭발전문가가 어떤 종류의 폭발물을 써도 바이러스 폭탄의 폭발을 유발할 거라는 걸 지적했다.



짜슥, 폼 재긴…

이번이 두 번째 보스다. 커두는 몸 전체를 방탄복으로 둘러싸서 덤빈다. 이는 머리 관통상도 안 통함을 의미한다. 그리고 한 번이라도 화염방사기를 맞으면 끝이다. 그러면 도대체 어떻게…?

그는 화염방사기 연료통을 등에 지고 다니는데 그건 방탄이 아니다. 그러니 L1을 누르고 L2이나 R2를 눌러 기둥 뒤에 숨어서 그걸 조준해 쏜다.



이렇게 기둥 뒤에 숨어 있자

그리고 계속 기둥 뒤에 서서 그에게 발각이 되지 않도록 한다. 만일 발각되면(일단 그를 쏘면 발각된다) 즉시 다른 기둥 뒤로 숨는다. 그리고 한 번 쏘면 죽을 때까지 계속 불붙어 있다. 마지막으로 그가 일단 발견해도 한참 있어야 이쪽으로 쏜다는 점을 명심하자. 그를 몇 번 그렇게 쏘면 레벨 클리어다.



연료통을 겨냥해야 한다



프로의 세계는 냉정하다

리안: 게이브, 괜찮아?

로건: 그는 끝장났어, 리안. CBDC에게 여기로 들어오라고 해. 벤튼에게 내가 철수 수단이 필요하다고 해.

리안: 알았어.

## 레벨 6

### 뉴욕시- 엑스포 센터 리셉션

리안: 우리가 로머의 부하들에게서 채취된 혈청(血淸)을 분석해보았습니다. 코스타리코의 농장에서 채취되었던 식물 성분과 유사합니다. 파콤이란 이름의 다국적 기업이 특허를 소유한 성분이죠. WHO(World Health Organization)에 상주하고 있는 그들의 대표에게 확인해 봤습니다. 파콤 또한 세계적으로 퍼지는 바이러스 발생을 추적하려는 WHO의 노력에 동조하고 있습니다.

로건: 이런 계획을 실행할 만큼 로머는 머리가 좋지 않습니다. 저런 무기의 양이라면 그는 어딘가에 엄청난 작전을 수행할 기지가 있을 겁니다. 누가 그에게 재정적 지원을 하는 거죠?

부장: 파콤에 대한 조사를 이미 시켜두었네. 마지막 보고서의 결론은 증거불충분이었네.

로건: 누구의 보고서요? 벤튼의 것이요? 우리의 헛수고였던 습격을 지휘했던 동일 인물 말입니까? 젠킨스의 팀이 사살 당하도록 했던 사람 말입니까? 벤튼은 지금 어디 있죠?

부장: 내가 휴직상태로 해두었네. 이제 무엇을 했으면 하나?

리안: 페이건이 오늘밤 그의 전시장에서 만찬회(리셉션)를 주최하고 있어요. 제가 그들의 보안파일에 접근해 보았죠. 그리고 건물 설계도에 접근했었어요.

로건: 페이건은 제가 누군 지는 모릅니다. 초대인사로 가장해 들어가 그에게 도청장치를 달겠습니다. 만일 연관이 있다면 제가 찾아내죠.

부장: 좋다. 24시간 후에 나에게 다시 보고하게. 그러나 이건 일반적인 추적과 제거 공작이 아니네. 만일 페이건이 로머와 관계를 맺고있다면 나는 둘 다 산채로 원하네. 만일 배반자를 찾아낸다면 제거하게.

로건: 리안, 일이 생겼어. 페이건이 움직이고 있어. 그를 따라갈 거야.

리안: 그렇지만 그의 도청장치의 감이 멀어지고 있어.

로건: 알아. 하지만 일이 벌어질 때를 대비해서 따라가야겠어.

리안: 조심해. 만일 그의 보안요원 중 한 명이 당신을 밖에서 보면 페이건이 당신이 거기 온 것을 알게 될 거야.

로건: 아무도 못 보게 할거야.

리안: 페이건이 전시장으로 향하고 있어. 내가 그들의 보안장치를 확인하고 있어. 그들은 온 전신에 보안요원들을 배치해 두었어. 모습이 안보이도록 하도록 해, 아니면 임무는 끝장이야.

▶마킨슨의 연락: 내가 자네의 조나단 페이건의 FBI자료 열람 요청을 허가했네. 내 생각에 자네의 의심이 아마도 맞는 것 같네. 파콤의 리셉션은 아마도 페이건과 로머간의 만남을 위장하려는 것 같네. 가까이 페이건을 따라가게. 당연히 자네는 발각되거나 붙잡히면 안되네.

자네는 페이건의 경비원들을 없애도 되나 소음 무기만 쓰게. 일단 만남을 보고 필요한 어떻게든 페이건을 산채로 사로잡도록 하게. 공식적으론, 정보부는 이번 일에 관해 아는 게 없네.

● 참고: 첫 번째 잠입 임무다.
한 번이라도 적에게 발각되면 안 된다.
그러면 게임 오버다.
처음엔 저격용 소총, 소음기 달린 9mm,
그리고 전기 충격기만을 가지고 시작한다.
적의 위치를 알 때를 제외하고는
거의 대부분 조용히 잠입해 들어간다.

페이건이 문으로 가는걸 본다. 따라가지 말고 좌측이나 우측의 선반 뒤에 가서 앉아 숨어있자. 레이더에 2명의 경비원 한 명이 올 때까지 있다가 오면 차례대로 전기 충격기로 처치하자. 죽으면 HK-5를 줍고 앞으로 나아가면 갈래길이 보인다. 앞으로 가다 왼쪽으로 들어가면 등을 돌린 경비원이 있는데 전기 충격기로 죽인다. 안으로 들어가면 고인돌이 있는 장에 들어간다. 맨 처음 보이는 고인돌의 뒤에 숨어서 왼쪽 틈에서 L1으로 전기 충격기를 조준해 기다리고 있으면 경비원이 보이는데 쉽게 발각되지 않고 죽일 수 있다.


이렇게 숨어 있자


여기 고인돌 틈에서 조준하여 처치한다

다음 방으로 들어가기 전에 왼쪽 벽 뒤에 숨어 앞쪽의 경비원을 살피자. 9mm로 무기를 교체한 다음(여기서부터 9mm를 써야 한다) 머리 관통상으로 한방에 처치하자. 재빨리 서쪽 벽에 숨어 다음 경비원이 나오길 기다린다(레이더에 적이 보인다). 역시 빨리 머리 관통상으로 죽여야만 한다. 그를 죽이고 다음 방으로 들어가면 첫 번째 체크포인트다. 이제부터는 적에게 발각되어도 게임이 끝나지는 않는다.


기다리다가 코너에 돌아서면 머리에 한방 먹이면 된다

## ▶ CG

페이건: 여기서 뭘 하는 거야? 여기에 절대로 오지 말라고 했잖아.

벤튼: 계획이 변경됐어.

페이건: 둘 다 나가! 이건 나중에 논의한다.

아라모브: 지금부터 우리는 당신에게 일을 받지 않아. 우리는 사이폰 필터 연구실이 있는 위치를 알아야해.

로건: 리안, 정보부의 기밀유출 경로를 알아냈어.

리안: 벤튼, 그 개자식….

페이건: 둘 다 나가! 이건 나중에 논의한다.

벤튼: 입 닥쳐! 그는 도청을 당하고 있어. 빨리 그를 여기서 끌고 나가.

리안: 개이브, 페이건은 달아났어. 로머와 아라모브가 그를 쫓아갔어. 그러나 벤튼은 아직도 그 안에 당신과 있어. 조심해.

CG가 끝나면 벤튼을 여기서 처치해야 한다. 그는 방탄복을 입고 G-18기관총으로 무장하고 있다. 재빨리 서쪽 벽 뒤에 숨어서 소총으로 저격하면 의외로 쉽게 끝난다. 그가 죽으면 몸을 뒤져 보안카드와 방탄복과 G-18을 얻으면 두 번째 체크포인트다.

리안: 파콤은 자기 카드 시스템을 쓰고있어. 각각의 문은 독특한 고유카드만 열려. 만능 카드가 있나 볼게.

로건: 그들의 보안일지를 확인해봐. 어떤 보안요원이 카드를 가지고 있고 그들이 어디 있는지 알고 싶어.

리안: 해 볼게.

벤튼을 처치하면 CG가 다시 나오고 그후에 서쪽에 있는 문을 벽에 있는 차단기(gate control panel)를 △로 눌러 지나가면 적

이 갑자기 나온다. 처치하고 적의 뒤에 있는 Museum Staff Only 라 적힌 문을 열고 들어가면(역시 남자라 박력 있게 열고 들어간다. 이런 점들이 툼레이더 류와 다른 맛이다) HK-5로 무장한 3명의 적들로부터 공격을 받는다.



이 스위치로 철책 문을 연다



라라와는 비교가 안 된다



이 동상 위로 올라간다

다 처리하고 얼굴조각상 가까이 있는 상자 위에 올라간다.

동상 위에서 다시 한번 더 올라간다. 다른 상자를 다시 오르고 북쪽에 있는 상자 위의 난간으로 올라간다. 문의 자물쇠를 총으로 쏴 열고 안으로 나아간다. 앞으로 가다 환풍기 앞에 있는 HK-5 탄환을 습득하고 문이 있으면 다시 자물쇠를 쏴 문을 연다. 밖으로 나가 전기 충격기로 적을 죽이고 아래로 내려가 방탄복을 입은 적을 죽인다.

그에게서 보안카드를 습득하면 세 번째 체크 포인트다. 보면 2곳이 문이 있다. 남쪽과 서쪽이다. 다시 위로 올라가 보면 문 옆에 스위치가 있다. 이걸 누르고 아래에 있는 서쪽 문으로 빨리 뛰어간다. 문이 닫히면 굴러서 들어간다(시간이 지나면 자동으로 닫히니 인내심을 가지고 해보자).



스위치는 여기에 있다. 복잡하게 만들었군



문은 이렇게 굴러서 들어간다

문을 지나 길을 따라가면 2명의 적을 만난다. 그중 한 명이 보안카드를 가지고 있으니 얻자. 그러면 4번째 체크포인트다. 남쪽의 스위치를 눌러 문을 열고 나아간다. 3명이 나타나 쏴 댄다. 처리하고 길 끝으로 가 승강기를 작동시킨다. 그러면 3명의 적이 더 나타난다. 승강기를 타고 내려가서 동쪽에 있는 파란 문을 열고 들어간다.

2명의 적을 처리하고 Museum Staff Only라고 적힌 동쪽 문으로 들어간다. 그러면 화성방으로 들어간다. 앞에 적 4명이 대치하고 있다. 죽이고 난간으로 올라간다. 남쪽으로 가면 스위치가 보인다. 아직은 카드가 없어서 열지 못하니 위치를 기억하자. 로케트가 있던 방으로 돌아간다. 2층에 있는 승강기를 이용한다. 3층에 올라가는데 L1을 이용해 2층에서 승강기에 타고 3층에 있는 스위치를 총으로 쏘면 올라간다.



여기서 조준해서 스위치를 맞추어야 승강기가 올라간다

그러면 HK-5로 무장한 적들을 만난다. 여기서 왼쪽으로 피라미드가 보일 것이다. 그러면 대충 여기가 어딘지 짐작이 갈 것이다. 길 끝 쪽으로 가면(아까 피라미드서 적을 죽였으면) 보안카드를 얻을 수 있고 아니면 죽이고 얻는다.



여기서 카드를 얻는다

그러면 5번째 체크포인트다. 그리고 뒤에 있는 전투용 산탄총을 잊지 말자. 그러면 아까 열 수 없었던 스위치가 있는 곳으로 돌아간다. 중도에 적들을 몇 명 만날 것이다. 문을 열고 들어가서 나아가면 적 2명이 아래의 우주왕복선실에서 총을 쏴 댄다. 그들은 HK-5와 G-18로 무장해 있다. 방의 끝으로 가면, 문가의 상자에서 K3G4를 얻을 수 있다. 그러면 달 착륙선 방으로 내려간다. 3명이

위쪽의 다리에서 총을 쏴 댄다. 모두 방탄복을 착용하고 HK-5로 무장하고 있다. 죽이고 달착륙선으로 올라가서 △를 눌러 착륙선을 발판 삼아 다리로 올라간다. 다리에 올라가면 남쪽으로 간다. 방탄복을 입은 적 하나가 최후의 발악을 하는데 가볍게 처치하고 파란색 문을 열면 CG가 나온다.


착륙선은 역시 발판으로 쓰는 게 제일 좋다

## 레벨 7

### 엑스포 센터 공룡 전시장

리안: **공룡 전시장으로 들어가는 입구는 리셉션이 있었던 메인 로비에 있어.**

로건: **여기서 어떻게 거기로 가지?**

리안: **나도 잘 모르겠어. 내가 거기로 가는 다른 길이 있는지 한번 볼께.**

리안의 연락: **아라모브가 공룡 전시장 부근서 페이건을 심문하고 있어. 소리가 제대로 들리진 않지만 그녀가 계속 사이폰 필터에 관한 걸 얘기하는군. 아라모브와 페이건 둘 다 우리가 필요한 정보를 가지고 있어…. 아라모브가 페이건을 죽이는걸 막지만 그녀도 죽이지 말아야 해.**

● 참고: 이번 판의 모든 적들이 방탄복을 입고 있다. 그러니 머리 관통상은 이 판에선 필수다. 여기서 여러분의 진짜 실력이 드러날 것이다.

남쪽 문으로 향하자. 그러면 적 3명이 문을 열고 들어와 총을 쏴 댄다. 또 한 명은 서쪽 문에서 온다. 밖의 코너 쪽으로 달려가 벽에서 멈춘다. 걱정할 필요는 없다. 따라 오지는 않으니까. 여기서 조준해 하나씩 처치한다. 다시 안으로 들어가 캐비닛을 뒤지면 왼쪽 3번째서 K3G4를, 오른쪽 3번째에서 방탄복을 찾을 수 있다. 그러고 둥근 원형의 방으로 들어간다. 여기에 오면 로건이 리안에 연락해 아래로 내려갈 길이 없다고 한다. 그녀는 그러면 임기 응변을 하라는데…(멀리서 혼자 속 편하게 무슨 말을 못 하나…). 주위를 둘러보면 지붕에 쇠파이프가 보일 것이다.


이걸 잡으면 된다

△를 눌러 잡고 유리 돔의 중앙으로 간다. 그러고 패드의 아래단추를 눌러 떨어지면 끝내주는 CG를 볼 수 있다. 아래에 와서 5명의 테러범들이 둘러싼다. 그중 산탄총으로 무장한 녀석이 보안카드를 가지고 있다. 그걸 얻으면 첫 번째 체크포인트다.


007을 너무 흉내내는 건 아닌지…


앞에 보이는 난간을 올라가면 카드가 있는 곳으로 갈 수 있다

남쪽의 빨간 문을 열고 티렉스가 있는 방으로 들어간다. 남쪽에 스위치가 있는데 적 2명이 지키고 있다. 죽이고 스위치를 눌러 오른쪽의 문을 열고 빨리 들어간다(시간이 지나면 닫힌다). 통로의 끝쪽에 있는 보초 2명을 사살하고 수족관 뒤에 있는 녀석도 처치한다. 수족관으로 올라가 반대편으로 간다. 물고기는 쏴서 없앤다. 남쪽으로 나아가면 마라와 페이건의 대화를 들을 수 있다. 어물거리면 그녀가 페이건을 죽여버린다. 빨리 막아야 하는데 문제는 그 높은데 있는 그녀를 안 죽이고 어떻게 막느냐이다. 두 가지 방법이 있다. 소총으로 L1을 눌러 조준하고 그녀의 손에 있는 총을 맞추거나 전기 충격기로 그녀를 맞추는 것이다. 그러면 2번째 체크 포인트다.


이렇게 마라의 총을 맞춘다

마라: **바이러스 연구실이 어디 있는지 말해!**

페이건: **나는 모른다.**

마라: **말하지 않으면 죽인다.**

페이건: **말할 수 없어. 나를 죽이**

지 말아 줘.

마라: 10 셀 동안 나에게 말해.

(총으로 마라를 맞춘 후)

리안: 저기 페이건이 간다. 마라는 아직 살아있어?

로건: 그래, 이제 좀 답변을 얻어야지.

리안: 빨리 움직여. 다른 보안요원들이 오고 있어.

자, 이제는 마라에게 가야하는데 길이 없다. 다시 임기응변을…. 공룡의 꼬리를 잡고 공룡 위로 올라가 머리 부분에서 △를 눌러 파이프를 잡고 오른쪽으로 계속가면 된다. 내려와 그녀에게 다가가면 끝이다.



공룡의 꼬리를 잡고 공룡을 탄다



공룡 위에서 파이프에 뛰어 오른다

로건: 리안, 철수 수단을 보내. 그녀에게서 정보를 알아내기 전에 우리는 그녀를 치료해야 될 거야.

리안: 알았어. 가고 있어.

## 레벨 8

### 로조브카, 카작스탄- 로머의 기지

로건: 왜 이번 조사의 모든 임무가 실패했는지 알아냈습니다. 정보부에 정보유출 경로가 있었습니다. 맨 꼭 대기예요.

부장: 물론 벤튼이지.

로건: 알고 있었나요?

부장: 자네는 나에게 중요하지만 정보부의 모든 공작에 관하여 브리핑을 받지는 않네. 벤튼이 이중 스파이인 건 꽤 오랫동안 알고 있었네.

로건: 벤튼이 우리를 죽음에 이르게 할 수 있는 걸 알면서 얼마나 많은 임무에 우리를 부여했나요?

부장: 우리는 해야할 일은 한다네, 로건. 우리 모두 다.

(뒤의 모니터에 마라를 고문하는 요원이) 그년을 바닥에서 일으켜 세워!

부장: 다른 무엇을 알아냈나?

리안: 페이건의 컴퓨터에서 몇 개의 데이터파일을 다운 받았습니다. 정보국이 파콤의 암호체계를 해독하는데 좀 걸릴 겁니다. 그러나, 페이건은 바이러스를 생산하는 연구실이 어딘가에 있을 거예요.

로건: 페이건은 사라졌습니다. 인터폴은 그의 자취도 찾지 못했습니다. 그리고 로머도 흔적이 없습니다.

부장: 로머는 카자흐스탄 북부에 있는 옛 소련기지를 기반으로 활동하고 있다. 우리의 첩보위성이 이 시설물의 정확한 위치를 알아냈다. 국무성이 카자흐스탄 정부에 미국이 이번 일에 아무 관련이 없었다는 걸 말해야 하는데…. 요원의 헬기가 그들의 장거리 레이더 효력이 닿는 바로 밖인 기지에서 1마일 떨어진 곳에 내려놓을 것이네. 운이 좋으면 눈보라가 자네의 접근을 가려줄 거야. 걸어서 침투해야하고 철수수단을 보내기 전에 그들의 근거리 대공유도 레이더를 부셔야 하네.

리안: 저것들은 장거리 SS-23들 같은데요.

부장: 그래, 그것들이 자네들을 보내는 이유네. 타이머를 맞추기 전에 그들의 미사일 저장고를 찾아서 발사암호를 알아내야 되네. 그가 어디서 이것들을 보급 받는지 알아야 하네. 자네는 몇 개의 C4폭탄을 소지하고 갈 것이네. 그것들은 이 연료탱크들에 달아야 하네. 그것들은 그가 비축해 놓은 어떤 무기라도 없애기에 충분할 것이네. 이 자가 바라스락 가브렉이야. 로머의 기지 사령관이지. 그가 직접 보안책임을 지고있네.

리안: 불의의 사고에 대비한 계획은요?

부장: 만일 자네들이 실패하면 남쪽으로 2km 떨어진 곳에 다른 헬기를 대기시켜 놓겠네.

로건: 만일 제가 로머를 찾으면요?

부장: 없애게.

(기지에 들어가서)

로건: 지금 들어가는 중이야.

리안: 무전기 전파를 들어보니 황색경보상태에 들어가 있어. 그들의 경비를 피하도록 조심해. 만일 기지가 경보상태에 들어가면 당신의 임무를 마치는데 필요한 시간이 별로 없을 거예요.

로건: 알았어!

마킨슨의 연락: 이런 종류의 군사 작전은 육군의 레인저 부대원 중 우리 요원들이 주로 수행함을 나도 아네만, 다 아는 이유 때문에 자네에게 임무를 부여하네. 기지의 미사일을 찾아 파악하고, 주요 장소에 C4 폭탄들을 설치, 기지의 사령관인 게브렉을 처치하게.

또한 리안이 자네의 구출을 시작하기 전에 자네는 기지의 대공 레이더 안테나를 제거해야 하네. 일단 자네의 폭탄들이 다 설치되면 자네는 구출되기 위해 제한된 시간만이 허용될 것이네.

**★ 참고: 이 레벨은 반 잠입 형식이다. 적에 들켜도 게임이 끝나진 않지만 대신 경보가 울리며 적들이 끝없이 나온다. 그러면 이 임무를 완수하기가 곤란하다. 모든 적들이 PK-102로 무장되어 있다.**



이 녀석은 빨리 처치한다

앞에 있는 트럭 주위를 걸어 다니는 보초를 볼 것이다. 이 보초는 트럭 왼쪽에 있는 그의 친구를 만난다. 그를 죽이면 그의 친구가 경보를 울리니 그의 친구를 만나기 전에 바로 사살하자. 그리고 트럭 오른쪽의 보초소로 들어가 캐비닛을 뒤지면 가스 수류탄을 찾을 수 있다. 그러고 죽인 보초의 친구는 트럭의 뒤를 돌아 사살하자. 멀리 보이는 보초를 다시 머리 관통으로 사살하고 보이는 등을 쏴서 꺼버린다(안 끄면 다가가다 들킨다).

다리 아래로 가자. 보초 2명이 확인을 하러 오는데, 일단 트럭으로 돌아가 소총으로 사살하자. 그리고 다리 좌우로 있는 등을 깨트려 끄자. 여기서 연료 탱크를 볼 수 있다. 오른쪽 탱크로 다가가 동쪽을 보면 멀리 걸어 다니는 사람을 볼 수 있다. 그를 머리 관통상



연료탱크에 폭탄을 설치한다

시키고 주위의 등을 끈 뒤에 앞에 있는 탱크에 폭탄을 설치하면 첫 번째 체크 포인트다.

동쪽으로 가면 리안이 새로운 목표를 부여한다. 움직임 감응장치의 전원을 차단하는 것이다. 다시 뒤로 돌아가라. 왜냐하면 보초 한 명이 앞으로 나타나기 때문이다. 멀리서 소총으로 죽이자. 동쪽으로 가면 스위치가 보이나 코드가 필요해서 아직은 못 쓴다. 문의 다른 편에 2명의 적이 보일 것이다. 사살하고 남쪽으로 이동했다 동쪽으로 가라. 그러면 멀리 사람이 보인다. 제거하고 앞으로 나아가면 안테나가 보인다. 왼쪽의 문 뒤에 있는 적을 사살하고 동쪽 벽에 폭탄을 설치하면 2번째 체크포인트. 문의 자물쇠를 총으로 쏘면 문이 열리고 발전기를 지키는 적이 나타난다. 그를 저격하고 발전기의 움직임 감응장치를 끄면 3번째 체크포인트다.



앞의 스위치를 꺼야 벙커에 갈 수 있다

**로건: 움직임 감응장치의 전원을 찾았어. 벙커로 이제 향한다.**

첫 번째 폭탄을 설치했던 곳으로 돌아가서 그쪽에서 북쪽으로 향해 다리 위로 올라간다. 다리를 건너 조심해 다가가면 오른쪽 아래와 계단 부근의 건물 앞에 적이 1명씩 서 있다. 먼저 왼쪽 건물 앞의 적을 사살하고 계단 아래로 내려가야시경 소총과 가스 수류탄을 얻는다. 그러고 두 명의 보초들이 걸어 다니는 곳으로 다가가 가스 수류탄을 던진다. 시체들에 다가가면 트럭 난간 위에 두 명의 보초가 보인다. 그들이 떨어질 때 하나씩 소총으로 제거하자.

그들을 죽이고 큰 등을 끄자. 화면의 레이더를 살피며 트럭 쪽으로 향한다. 그러면 왼쪽으로 점이 보인다. 건물 내에 있는 적이라 잘 안보이나 소총으로 조준해 제거하고 남쪽으로 간다. 그러면 3갈래의 길이 있는데 동쪽으로 가서 C4를 설치하면 4번째 체크포인트다. 비록 동쪽 길이 막혔지만 다가가서 펜스 건너편에 있는 적을 사살한다. 오른쪽에 큰 등이 보이면 깨트리자. 돌아가서 갈래 길에서 중간의 길로 가다보면 홈이 있는데 들어간다.



이렇게 홈 안에 있으면 적의 총알에 안 맞는다

홈의 끝으로 가면 왼쪽 드럼통 뒤에 2명의 보초가 보인다. 그들에게 가스 수류탄을 쓰고 오른쪽으로 가면 아까 담 너머 보았던 연료 탱크가 보인다. C4를 설치하면 5번째 체크포인트다. 그러고 아까 죽였던 보초들의 오른쪽으로 간다. 길의 끝 쪽에서 왼쪽으로 마지막 연료탱크가 보일 것이다. 오른쪽 코너에 가면 조심하자. 개브렉이 그의 2명의 군인들과 온다.

오른쪽의 집에 숨는다. 숨어있으면 군인들이 모르고 지나간다. 그들에게 가스 수류탄을 조준해 던

진다. 만일 움직이고 있으면 약간 그들 앞을 조준해 던진다. 다 죽으면 가서 보안카드와 방탄조끼를 얻자. 6번째 체크포인트.

로건: **이제 마지막 폭탄이야. 지붕에서 일단 레이더를 제거하면 폭탄들의 타이머를 시작하겠어.**

리안: **알았어.**

개브렉이 왔던 길로 돌아간다. 오른쪽에 있는 집밖에 보초가 있으니 조심하자. 벽에 가려져 그가 안 보이니 주의한다. 소총으로 사살할 수도 있으나 가스 수류탄을 권한다. 그러고 길을 따라가면 스위치가 보인다. 그걸 누르고 문을 열어 아까 안 눌러지던 스위치로 가서 누르면 벙커로 가는 문이 열린다. 문을 들어서면 앞의 등을 끈 후 오른쪽 트럭을 지나간다. 벙커의 입구로부터 적이 오니 저격하고 드럼통 쪽으로 가면 2명의 보초들이 오른쪽의 길에서 수다 떠는 것이 보일 것이다. 가스 수류탄으로 조용하게 만들고 그들의 기관총을 노획하고 왼쪽의 길로 가서 기지 벙커로 들어간다.


저 아래로 내려가면 벙커의 내부다


앞의 1번 격납고 입구로 들어가면 끝이다

## 레벨 9

### 기지 벙커

로건: **리안, 벙커에 들어와 있어. 미사일들을 분류하고 나서 지붕으로 향하는 승강기에 향할게. 데이터 전송에 대비해.**

리안으로부터의 연락: **개이브, 당신이 설치했던 모든 폭탄들이 뇌관이 설치되어 폭발 준비가 됐어. 이제 당신이 해야할 일은 SS-23들을 확인하고 지붕에 가는 게 전부야. 당신이 각각의 미사일을 체크하면 내가 본부에 발사 코드를 전송할 거야. 그러니 당신의 무전기를 켜 놔. 벙커를 들어가면서 무음 경보장치를 작동시켰어. 기지는 이제 경보상태야, 그러니 들어갔던 길로 다시 지상으로 나올 순 없어. 위성사진들이 지붕에 화물승강기가 있음을 보여주고 있어, 그리고 그건 아마도 벙커에 연결되어 있을 거야. 그게 당신의 탈출 전략이야.**

**★ 주의: 여기는 자동지도 기능이 없다.**
**빨간색 레이저 펜스에 닿으면 즉사함을 잊지 말자.**

시작하면 앞에 방탄조끼가 있는 상자가 보인다. 그걸 얻고 앞의 갈림길로 가라. 그러면 왼쪽 길로 전투용 산탄총과 PK-102로 무장한 적들이 보인다. 처치하고 오른쪽 길로 향하면 전자 펜스 뒤로 스위치가 보인다. 이것을 총으로 쏘면 펜스가 해제된다.


이렇게 펜스를 해제할 수 있다


계기판에 가서 △를 누르면 체크다

앞으로가 왼쪽으로 돌면 1-1문이 보인다. 이방 안에 2개의 빨간색 미사일이 있다. 기판을 체크하면 리안과 연락하게 된다.

로건: **첫 번째 발사코드를 얻었어. 나머지를 얻으면 지붕에 있는 레이더 탑으로 향한다. 기다려라.**

리안: **더 많은 무전기 전파가 감청 돼. 그들이 주위를 경비하기 시작했어. 만일 그들이 나를 본다면 나는 떠야 해.**

로건: **알았어.**

다른 미사일도 마저 체크하고 건너편의 문을 스위치를 눌러 연다. 그러면 산탄총을 가진 적 1명이 문 앞에서 대기하고 있다. 총으로 쏘고 아까 죽였던 2명의 보초들의 소지품을 얻는다. 앞으로 나아가 계기판을 쏘아 펜스를 해제한다. 그러고 앞으로 가면 적이 둘이 나타난다. 그러면 앞의 갈림길에서 오른쪽으로 가면 길의 끝에 다시 적 2명이 있다. 여기서 왼쪽으로 가면 적 1명이 나타난다. 앞에 보이는 상자에서 방탄조끼를 얻을 수 있다. 방금 죽였던 적이 있는 곳으로 가면 왼쪽으로 2-1 문이 보일 것이다. 보초병 1명을 처리하고 스위치로 문을 연다. 안에 들어가면 적 2명이 있으니 9mm를 장비

하고 조용히 처치하자. 벽에 있는 미사일 통제 스위치에 가서 작동시킨다.


여길 눌러야 미사일들이 올라온다

그러면 4개의 미사일들이 하나씩 나온다. 그것들을 △를 눌러 하나씩 체크한다. 이제 4개의 미사일만 더 체크하면 된다. 다시 밖으로 나가서 아까 좌우에서 적이 하나씩 나왔던 갈림길로 가서 안 가봤던 길로 가면 3명의 적이 나타난다. 처치하고 왼쪽에 있는 스위치를 총으로 쏜 다음 왼쪽 길로 간다. 그리고 오른쪽에 보이는 1-2 문을 뒤에 보이는 스위치를 켜서 열면 뒤에서 적이 나타난다. 처리하고 들어가 4개의 미사일들의 계기판을 작동시켜 체크하면 된다. 그러면 첫 번째 체크 포인트다.

로건: **마지막 코드를 알아냈어. 지붕에 있는 레이더 탑으로 가는 길을 찾을 거야. 이륙할 준비를 해.**

그럼 이제는 지붕으로 가는 승강기만 찾으면 된다. 보이는 문을 스위치를 눌러서 열면 2명의 적이 나타난다.


이 문은 갑자기 적이 나타나니 대기하고 있자

죽이고 가다가 오른쪽으로 꺾은 다음, 갈림길에서 계기판을 쏘자. 1-2 방을 가로질러 건너편 길로 간다. 그리고 스위치를 쏴서 전자 펜스를 해제하고 앞으로 가다 오른쪽으로 돌아서 보이는 승강기에 들어간다. 뒤에서 적 2명이 나타날 텐데 무시하고 그냥 뛰어들어가면 된다.

그러고 △를 누르면 지붕으로 올라 가진다. 참고로 1-3 문은 열리지 않는다. 그리고 컴퓨터실엔 아무 것도 없다.


승강기로 올라가면 된다

## 레벨 10

### 기지 타워

로건: **리안, 지붕에 와 있어. 철수 준비를 해.**

리안의 연락: **로머의 경비병들이 내 위치를 알아냈고 나는 지금 집중 사격을 받고 있어. 당신이 그 레이더를 곧 무력화시키지 않으면 나는 뜨지 못할 거야. 그 계기판이, 기지 내 어딘가에 있을 거야. 만일의 사태에 대비해서 마킨슨의 팀을 대기시키고 있어. 빨리 해, 개이브.**

이번 판이 3번째 보스 판이다. 정신없을 것이니 정신을 집중하자. 중앙에 보이는 탑에 올라가 레이더 스위치를 끈 후 아래로 내려온다.


우선 위로 올라가 레이더를 끈다

로건: **리안, 타이머를 작동시켰고 레이더 작동을 멈추게 했어. 철수할 준비가 됐어.**

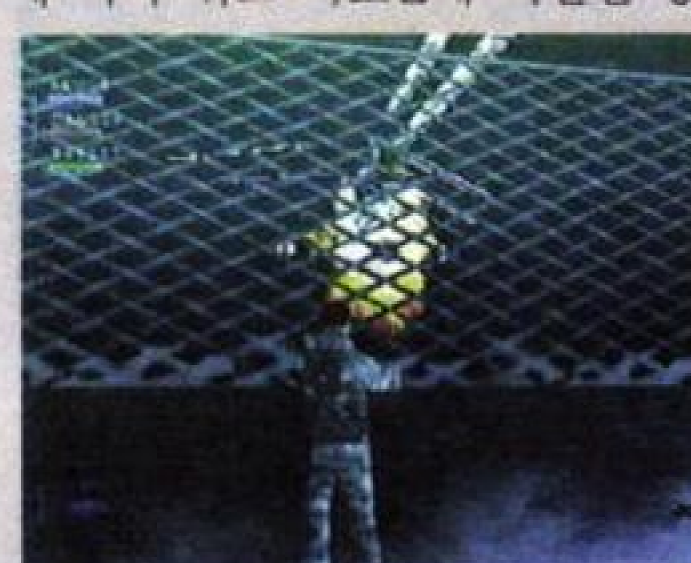
리안: **알았어. ETA 4…. 안돼! 멈춰!**

로건: **리안! 리안!**

로머: **이 계기들을 다 집어 뽑아! 로건, 미안하지만 그녀가 너를 못 태워줄 것 같군.**
**그러나 걱정 말아라! 내가 친절하게 내 헬기중 한 대를 보냈어.**

로건: **로머!**

좀 기다리면 보스인 헬리콥터가 레이더 앞에 나타난다. 특별한 약점은 없다. 하지만 PK-102가 가장 효과적이고 R1을 이용해 자동 조준해 아무 곳이나 쏘면 된다. 그리고 주위에 총알도 많다. 만일 헬기에서 빛을 비추면 무조건 뛰어 도망치는데 앞뒤로 움직이지 말고 원을 그리며 달리면 피할 수 있다. 다른 공격패턴은 그냥 일직선이니까 구르기나 R2와 L2를 눌러 피한다. 좀 있다가 아래로 내려간 후에 다시 위로 나오는데 이번엔 공


집중 사격만 하면 불붙는다

격하며 적들이 헬기서 뛰어 내리며 양동 작전을 편다. 빨리 처리하고 헬기에 계속 사격을 가하면 끝이다.

로건: 마킨슨 부장님, 리안이 살해 당했습니다. 그 철수용 헬기가 지금 필요합니다. 10분 후에는 이곳은 포탄 구멍이 될 거예요.

부장: 정문으로 싸워 나오게. 우리가 자네를 거기서 데려가겠네.

## 레벨 11

### 기지에서의 탈출

마킨슨의 연락: 자네가 설치했던 폭탄들의 타이머들의 시간이 다됐다. 그것들이 폭발하면 1마일 너비의 폭탄 구멍을 남길 것이다. 만일 시간 내로 자네가 정문까지 오면 우리의 헬기가 자네를 구출할거네. 탈출할 시간이 촉박하니 서두르는 게 좋네.

내가 리안의 접속지점에 우리 팀을 보냈네. 그들은 다 탄 잔해밖에 찾지 못했네. 로머는 단단히 여기에 대해서 곧 대가를 치를 것이네.

▶ 주의: 기지를 3분 이내에 탈출해야한다. 전투용 산탄총으로 빨리 적들을 처치하자. 우물거리지 않는 게 이 레벨은 중요하다.



헬기 땜에 길이 막혔다

탈출로는 개브렉을 죽였던 길로 가면 된다. 첫 번째 홈의 오른쪽에 방탄조끼가 있으니 줍는다. 길은 하나밖에 없으니 그다지 어렵지 않지만 정문을 지키는 적이 골치일 것이다. 그는 방탄복을 입고 수류탄을 던져댄다. 산탄총으로 다가가서 몇 번 갈기거나 머리관통상으로 처치하자. 기지에서 나와도 적이 로건을 죽일 수 있으니 이 녀석은 꼭 해치운다.



이 녀석을 조심하자

## 레벨 12

### 우즈 호로드, 우크라이나- 로머의 본거지

로건: 신이시여! 사이폰 필터, 이건….

부장: 맞아, 이건 상당히 대단한 거야. 누구나 어떤 것이든 제거할 수 있도록 유전정보를 조작할 수 있는 바이러스지. 특정의 연령층, 인종을 대상으로 할 수 있는 무기를 상상해 봐. 살아남을 수 있도록 선택된 자들을 제외하고는 대륙 전체를 싹쓸이할 수 있어.

로건: 저희들이 조사하던 발생들은?

부장: 증거로 보건대 시험이었어. 우리에게 이 빈 수도원에서 페이건의 위치가 추적되었어. 마라에 따르면 이게 로머의 본거지야. 그가 죄수들을 가두어 두는 곳이지. 매력적이진 않지. 일렉 케바노프가 이 시설을 로머를 위하여 운영하고 있지. 이곳이 여러 형태의 바이러스를 위한 인간 실험 대상들을 페이건을 위하여 공급해 왔지. 이제 페이건 자신이 죄수로 잡혀 있지. 아마도 지하 감옥에 있을 거야.

로건: 인터폴이 마라의 행방은 찾아냈나요?

부장: 그녀가 탈출한 이후로 우리 실험실부터 동유럽에 이르기까지 시체들을 남겨 놓았네. 이제는 그녀가 사라졌네. 로머 또한 흔적도 없네. 그의 기지의 파괴가 그의 단체 전체를 지하로 몰아넣었네. 바이러스를 제작하는데 관여한 파콤의 모든 연구소들을 찾아내어 파괴했네. 그러나 그들이 바이러스의 DNA 배열에 사용하던 컴퓨터는 찾지 못했네. 페이건으로부터 그것의 위치를 알아내게. 너의 팁은….

로건: 저는 리안의 대체할 인물을 원하지 않습니다.

부장: 대체는 얻지 못하네. 내가 직접 타격 지점에 데리고 갈 거네.

부장: 우리의 실험실에서 아주 작은 양의 백신을 만들어 냈네. 요원이 찾아내는 실험대상에게 한번씩 주사를 놓게. 페이건을 찾는 즉시 나에게 무전 연락을 하게.

로건: 좋습니다. 이제 하죠.

부장: 하나 더. 방해하는 로머의 의료 요원들을 제거하도록 명령하네.

로건: 알았습니다. 지상에 가면 연락 드리죠.

마킨슨의 연락: 자네는 페이건이 억류되어 있는 지하묘지로 가는 길을 찾아야 하네. 가는 길에 있는 모든 파콤 과학자들을 제거하게. 나는 이 기지 전체를 폐쇄시키길 원하네. 우리 실험실에서 바이러스의 효과를 억누르는 해독제를 만들었네. 자네가 찾는 모든 인간실험대상에게 멈추어서 투여해야 하네. 정보부는 이들이 산채로 필요하네, 그러니 자네가 할 수 있는 모든 걸 동원해서 이들의 안전을 보장하게.

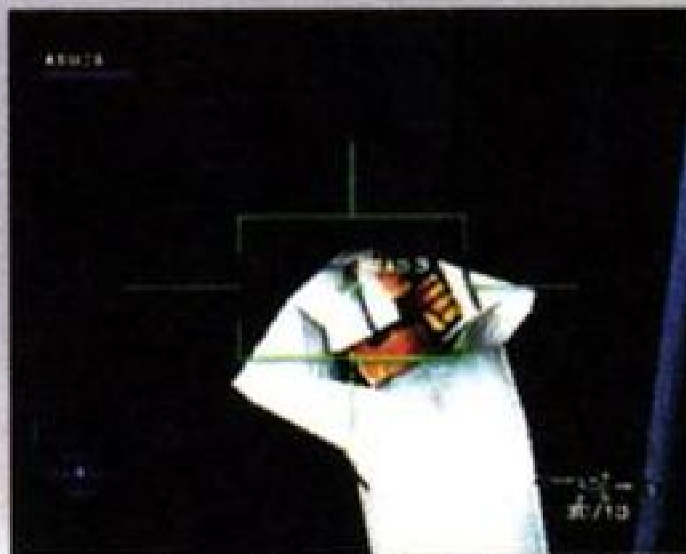
★ 주의: 새로운 임무라서 9mm, 소총.

**전기 충격기 등으로만 시작한다. 비밀 잠입 임무는 아니니 마음껏 적을 죽인다. 이 판에서 지도의 오른쪽은 북쪽이다.**

지붕에서 시작하는데 떨어지면 죽는다. 오른쪽으로 돌아서서 약간 앞으로 가면 적이 보인다. 소총으로 저격하고 북쪽으로 가서 오른쪽으로 보면 다리가 보인다. 다리를 건너면 앞 건물의 오른쪽 유리창이 깨지며 적이 나와 쏜다. 저격하고 그가 있던 자리로 유리창을 넘어가면 그의 총과 방탄복을 찾는다. 오른쪽 길로 가면 방탄복을 입은 과학자가 보이니 사살하고 남쪽 길로 돌아서면 환자들이 있는 방에 들어간다. 여기서 마킨슨과 연락한다. 환자들에게 다가가 치료제를 투여한다. 그러고 돌아가 동쪽으로 간다. 상자들이 널려져있는 길을 따라 남쪽으로 간다.

왼쪽 문 앞에 적 1명이 보일 것이다. 이 문은 보안카드가 있어야 열리니 남쪽의 어두운 방으로 간다. 여기서 방탄복이 있는 상자를 찾을 수 있다. 서쪽으로 가서 PK-102를 든 보초 1명과 과학자 1명을 처치한다. 그리고 남쪽과 서쪽으로 가는 갈림길이 보인다. 남쪽으로 가서 환자들에게 치료제를 투여한 후 돌아가 서쪽 길로 간다. 남서쪽에 있는 실험실에 가서 산탄총을 든 보초를 죽인다. 유리를 깨고 서있는 환자에게 치료제를 투입한다. 침대에 있는 환자는 죽어 있다.

길로 돌아가 다시 서쪽 연구실로 간다. 여기서 3명의 과학자들, 1명의 죽은 환자시체, 그리고 PK-102와 방탄복이 있는 2개의 상자가 있다. 과학자들을 죽이고 몸을 수색하면 보안카드를 찾으면 첫 번째 체크포인트다.



살려달라도 애원해도 죽여야한다. 프로의 세계는 냉정하니까…

아까 못 열었던 문으로 돌아간다. 보이는 상자들 위로 올라가서 창문을 넘어 발코니로 간다. 3명의 적을 처치하고 왔던 곳에서 북쪽을 향한다. 왼쪽으로 3개의 창이 있는데 가장 남쪽의 창을 넘어가면 과학자 1명이 있으니 처치한다. 나와서 가장 북쪽 끝의 유리창에 들어간다. 여기서 K3G4를 얻고 중간의 유리창으로 들어간다. 오른쪽으로 돌아 45구경을 가진 보초를 처치하고 1명의 과학자를 처치한다. 그리고 오른쪽에 있는 첫 번째 길로 가면 환자 1명을 발견한다. 방에 가면 적 2명이 나타난다.

적을 처리하고 환자를 치료한 후 방에 있는 상자에서 방탄복을 얻는다. 길로 돌아가 오른쪽으로 간다. 2명의 보초와 1명의 과학자를 찾으면 사살한다. 모두 다 방탄복을 착용하고 있다. 여기의 보초 몸을 뒤지면 보안카드를 찾으면 2번째 체크포인트다. 카드를 써서 들어가면 도서실이다. 아래층에 3명의 보초들이 있다. 북동쪽에 있는 상자에 올라가 2층으로 간다. 3명의 보초를 죽이고 북서쪽의 코너로 간다. 거기에 있는 상자에 올라가서 책장 위에 올라가 유리창을 총으로 쏜 다음 그곳을 통해서 밖으로 나간다. 앞의 다리를 건너가 적 2명을 처치하고 건너편의 유리창으로 들어간다. 여기서 다시 2명의 적을 처리하고 계단 가까이 있는 산탄총을 집고 연구실에 들어가 마지막 환자를 치료하면 3번째 체크포인트다.

나와서 연구실의 동쪽 길로 간다. 코너에 있는 적을 처치하고 남쪽으로 가면 갈림길이 있다. 그러면 과학자 1명이 가로질러 도망간다. 죽이는데 단 동쪽에 있는 보초에 주의하자.

보초 주변에서 방탄복을 얻을 수 있다. 과학자 몸을 뒤지면 4번째 체크포인트다. 서쪽으로 있는 상자들에 올라간다. 그러면 적 3명이 몰려드는데 죽이고 내려와서 남쪽에 있는 다른 상자더미에 간다.

1명의 적이 시비를 거는데 처치하고 다른 상자더미로 올라가 서쪽으로 간다. 앞쪽에는 갈림길이 있고, 남쪽의 과학자가 오는데 처치하면 5번째 체크포인트다.



비이커를 쏘면 바이러스가 독가스가 유출되니 사라질 때까지 밖에서 기다린다

이제 이번 레벨의 목표는 지하 무덤으로 가는 입구를 찾는 것뿐이다. 과학자가 온 길로 가서 다락방으로 올라가면 3명의 적이 까분다. 처리하고 남쪽으로 보면 아래로 내려가는 계단이 보인다. 따라 내려가면 문이 보인다. 카드를 사용해 열고 들어가 1명의 보초를

처치하고 창문을 넘어간다. 그리고 왼쪽의 난간으로 올라간다. 동쪽으로 곧장 가면 아래에 있는 난간에 떨어지는데 이 난간의 끝 쪽에 창문이 있다. 창문 유리를 깨고 들어가 2명의 적을 처치한다. 그리고 주위의 상자에서 가스 수류탄을 줍고 오른쪽의 승강기를 타고 아래층으로 간다.


승강기를 타고 아래층으로 가면 끝이다

## 레벨 13

### 본거지 아래층

**마킨슨의 연락: 국무성에서 카자흐스탄 일로 난리고, UN 위원회는 지금 분개하고 있다. 물론 정보부는 나토 지휘부에 뒤집어씌우고 있다. 자네는 지금 로머의 본거지의 중간 지점에 있다. 인터폴의 도표에 따르면 지하무덤의 입구가 아마도 장미 예배당에 있는 것 같네. 거기로 찾아가게.**

★ 주의: 북쪽이 지도의 오른쪽이다.
그리고 다음 판을 위해서 적어도
가스 수류탄 1개는 남겨 놓는다.

바로 옆에 있는 방탄복을 얻고 아래로 내려간다. 왼쪽에서 적 1명이 공격해온다. 왼쪽으로 가서 환자 1명이 있는 방에 간다. 적 2명이 나타나는데 처리하고 환자에게 약을 투여한다.

상자에서 산탄총을 줍는다. 방에서 나가 동쪽으로 향하다 남쪽으로 내려가 앞에 나타나는 적을 사살한다. 시체 쪽으로 가면 왼쪽으로 연구실이 보이는데 과학자 1명이 나온다. 그를 죽이고 돌아가서 서쪽에 있는 계단으로 내려간다. 남쪽에 있는 연구실에 가서 과학자를 죽인다. 왼쪽으로 가면 적 2명을 만나고 연구실에서 환자 1명을 발견한다. 치료하고 2명의 적을 처리하자. 안에 있는 과학자도 처치한다. 그리고 상자에 올라가서 중간에 있는 실험실에 들어가서 안에 있는 환자를 치료한다.


이 상자들을 올라가야만 중간에 있는 실험실에 들어갈 수 있다

그러면 6명의 과학자와 1명의 환자가 남을 것이다. 계단 쪽으로 돌아가서 서쪽의 길로 가다가 골목길로 따라 가면 끝 방에 도달한다. 3명의 적과 상대하고 방탄복을 얻는다. 이 방의 북동쪽 코너에 있는 상자로 올라가면 뒤로 통로가 보인다.


충격! 상자들 뒤에 길이 있었다

여기서 마지막 환자를 치료하면 1번째 체크포인트고 마킨슨에 연락을 취한다. 정문 쪽으로 가서 G-18로 무장한 적을 처치하고 PK-102가 든 상자를 찾는다. 서쪽으로 갔다가 북쪽으로 가서 정문의 서쪽 길에 도달한다. 2명의 적을 처리하고 상자에 올라가서 발코니에 올라간다.

발코니 저편의 적들 2명을 처치하고 산탄총을 들었던 적이 있던 발코니에 올라가 방탄복을 얻는다. 유리를 깨고 방안으로 들어간다. 여기서 과학자가 있으니 죽인다. 살펴보면 문이 있다. 아직은 못 여니 아래 발코니로 돌아가 그쪽 길로 간다. 따라가면 아까 왔던 곳이지만 위층에 와진다. 2명의 적을 처리하고 다리를 건너 상자 안의 방탄복을 얻고 실험실에 들어가 과학자를 죽이면 방탄복, 45구경, 그리고 보안카드를 얻는다. 이제 2번째 체크포인트다.

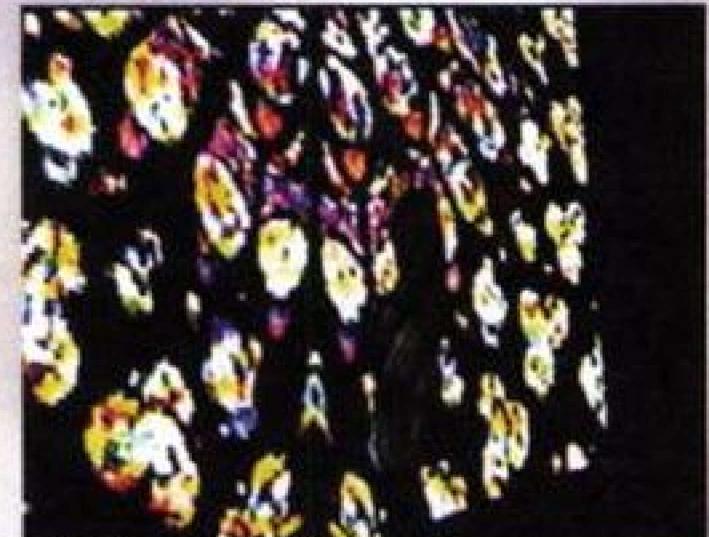

앞의 다리를 건너면 과학자가 기다리고 있다

아까 안 열린 문으로 돌아가 열고 들어가면 갈림길이 있다. 왼쪽으로 가면 과학자가 나온다. 죽이고 실험실로 들어간다. 끝 쪽에서 다른 과학자를 죽이고 보안카드를 얻으면 3번째 체크포인트다. 과학자의 옆에서 PK-102를 얻고 뒤의 적에서 오는 조심하자. 수류탄으로 무장하고 있다.

다시 갈림길로 돌아가 2명의 적을 처리하고 동쪽으로 간다. 그러면 발코니에 도달한다. 끝 쪽으로 가서 문에 카드를 사용한다. 들어


이 녀석은 빨리 처치해야 건강에 이롭다

가 4명의 보초와 1명의 과학자를 처치한다. 모두 방탄복에 기관총으로 무장하고 있다. 북서쪽으로 나가서 예배당 발코니로 간다.


광명의 품으로 향하는 로건

가로질러 가면 마킨슨과 연락한다. 끝으로 가면 왼쪽에 선반이 보일 것이다. 펜스를 넘어 그 선반에 가는데 작은 선반이니 조심한다. 끝에서 방탄복을 찾을 수 있다. 서쪽의 선반으로 간다. 그러면 CG를 보고 4번째 체크포인트다. 발코니에서 2명의 적에게 공격을 받는다.

아래로 내려가 상자에서 K3G4를 얻는다. 그러면 적 1명이 나타나 개긴다. 죽이고 북서쪽의 좁은 통로로 가서 45구경을 든 적 하나를 사살한다.

보이는 유일한 길을 따라가다 1명의 적이 나타나면 처치한다. 그러면 예배당에 도착한다. 여기에 많은 적들이 PK-102와 G-18로 무장하고 덤빈다. 특히 벽 위에 있는 수류탄 병을 조심하자. 초록 길로 가면 마지막 과학자와 보초를 만난다. 죽이면 5번째 체크 포인트다.

앞으로 가면 2명의 적을 만나고 처리하고 더 나아가면 3명의 적과 대치한다. 이방에서 방탄복이 든 상자를 찾자. 서쪽 길로 간다. 2명의 적들이 기둥 뒤에서 나타난다. 계속 나아가면 아래로 내려가는 계단이 보인다. 여기에 5명의 적이 있다. 죽이고 계단을 내려가면 지하무덤으로 향한다.

## 레벨 14

### 본거지 지하무덤

로머의 부하: **보안에 문제가 생겼다. 로머가 늙은이를 없애라고 명령했어. 그 늙은이를 처리하게. 나는 여기서 기다리지.**

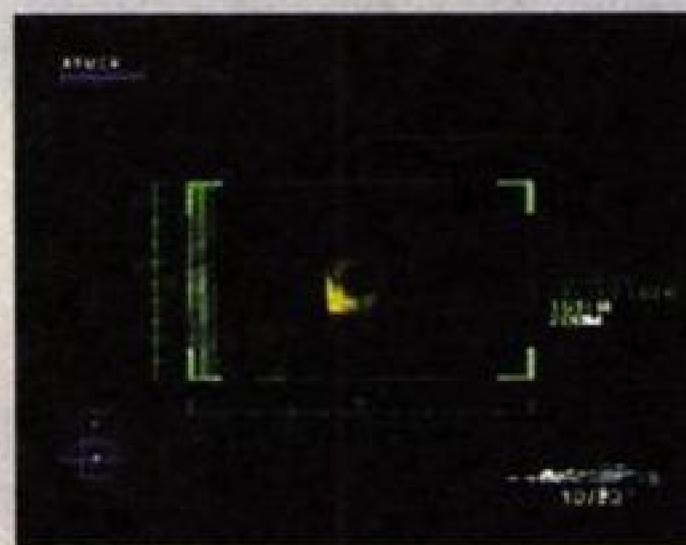
부장: **로머의 지하 보안 장치는 전부다 지문인식으로 작동되지. 감시인을 따라가 그가 감옥의 문을 열도록 해야하네. 만일 발각된다면 못 들어가게 될 거네.**

로건: **철수 수단을 대기 시켜놓으세요. 오래 안 걸릴 겁니다.**

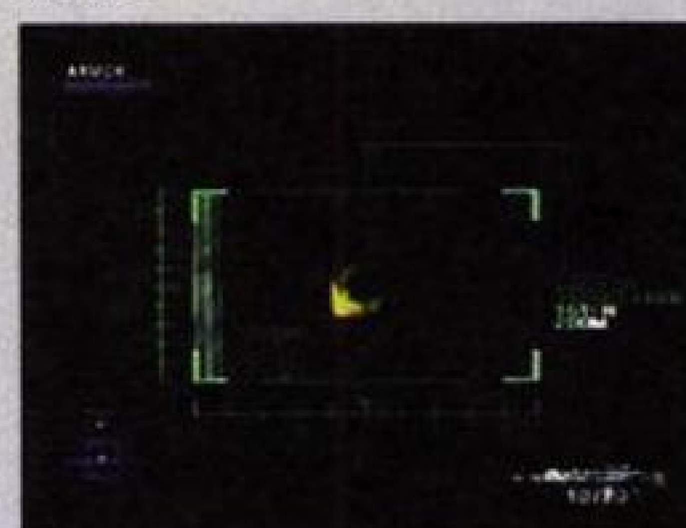
마킨슨의 연락: **이 지하무덤들이 우리가 파리에서 폐쇄시켰던 것들과 유사하다면 로머는 보안을 위해 지문감식 장치를 쓰고 있을 거야. 자넨 로머의 보초나 실험실 직원 1명을 따라가서 페이건의 감옥에 갈 수 있을 거야. 그리고 그들이 감옥 문을 열 때까지 기다리게. 페이건은 산채로 필요로 한다는 걸 기억하게. 그리고 정보부는 국무부와의 계약을 파기했네. 다른 기관 소속 직원들로부터 올지 모르는 어떤 통신도 받지 말게. 우리는 시간이 없네.**

**★ 주의: 이 레벨의 전반은 비밀잠입 임무다. 페이건과 리안에게 가면 임무는 '따라가면서 보호하는 것'으로 바뀐다. 이 레벨은 지도가 없지만 필요가 없다. 과학자, 페이건과 리안만을 따라다니면 된다.**

시작하면 아래에 적 1명이 보이는데 저격하고 아래로 내려가 왼쪽으로 돌아서 과학자를 따라 계단을 내려가다 보면 보초를 만난다. 계단을 오르기 전에 머뭇거리니 침착하게 9mm로 사살한다.


조준해서 뒤통수를…. 비겁한 자가, 이기는 세상이다


이 녀석을 따라만 다니면 전반부의 길 찾기는 해결된다


앞으로 내려가면 다음 레벨이다

부근에서 방탄복을 얻을 수 있다. 다시 나아가면 왼쪽에 산탄총이 있다. 앞으로 약간 더 나아가면 앞쪽으로 멀리 2명의 보초가 보인다. 전편에서 아끼라던 비장의 '가

스 수류탄'을 던지는데 과학자가 약간 떨어져 있을 때를 노린다. 3명 다 죽으면 끝이다. 계단의 왼쪽으로 과학자를 따라간다. 적 1명이 나타나니 처치하고 과학자가 문을 열면 딸깍거리는 소리를 들린다. 다가가면 CG를 보고 첫 번째 체크포인트다.



저쪽으로 과학자를 쫓아간다

페이건이 아직 리안이 살아있다는 말과 함께, 자기를 풀어주는 대가로 그녀가 갇힌 감옥으로 안내하겠다고 한다. 이제 그를 보호하면서 따라 다니면 2번째 체크포인트다.

여기서 아래로 내려가는 계단이 있는 곳에 오게된다. 왼쪽에 있는 적이 기다리니 죽여주고 아래의 2명은 뛰어 내려가 처치한다. 다시 페이건을 따라 다니면 리안이 있는 감옥으로 가고 3번째 체크포인트다. 리안은 그간의 자초지종을 설명하고 바이러스에 대한 하나의 공통된 백신 따위는 없다고 하고 탈출하자고 한다. 이제 리안을 따라 출구로 가면 되는데 페이건처럼 보호하면서 따라가면 된다. 출구에 가기 전에 한번 더 체크포인트가 있고 출구에 달하면 마라를 만난다.

## 레벨 15

### 알마티, 카자흐스탄 - 파콤 창고

리안: **로머의 부하들, 페이건의 부하들. 저 아래는 전쟁터야.**

마라: **주컴퓨터는 창고 밑에 있는 버려진 격납고에 있다. 유일한 길은 광산 터널들을 통해서 이다. 76번 창고에 거기로 내려가는 승강기가 있다. 격납고에 가면 컴퓨터를 작동시키기 위해 일련의 암호들이 필요할 것이다. 그것은 에릭슨이라는 상인에게서 구해야만 한다. 그는 파콤의 운송의 책임을 맡고 있지만 저 아래 어디에 있을 거야.**

로건: **어디서 그를 찾을 수 있지?**

마라: **페이건은 운송 사무실을 옮기는 중이였어. 그러나 그건 창고 중 하나의 2층에 있었어.**

로건: **나는 저 아래 있는 바이러스 운송수단에 다 유도장치를 달아야 해. 그래야 아무 것도 새어나가지 않지. 거기에 운송시체가 몇 구나 있지?**

마라: **확실하게 몰라.**

리안: **저 아래 창고들이 몇십 개나 있어. 그걸 다 수색할 시간이 없을 거야.**

마라: **파콤은 원격거리에서 바이러스를 탐지할 수 있는 작은 장치를 가지고 있어. 에릭슨이 아마도 가지고 있을 거야.**

로건: **리안, 계속 마킨슨에게 연락을 시도해봐. 마라, 당신은 사실을 말하고 있는 게 좋을 거야. 그녀를 잘 감시해.**

리안의 연락: **로머의 부하들이 페이건의 창고가 있는 지역을 대대적으로 습격하고 있어. 저장실의 주컴퓨터에 그들보다 먼저 가야해. 정보부의 위성들이 작동이 안되지만, 아라모브가 76번 창고에 있는 직원용 승강기로만 갈 수 있다고 보장해요. 에릭슨이 컴퓨터의 작동암호를 알고 있어, 그러니 당신은 그를 먼저 찾아야해. 이 창고들은 파콤이 바이러스를 나르는데 쓰던 시체들을 처리하던 곳이었어. 당신은 찾을 수 있는 시체들에 유도장치를 달아서 정보부가 레벨 5 저장시설에서 시체들을 처리할 수 있게 해야해.**

★ 주의: 이 레벨에서는 시체들이 안 보인다. 꼭 에릭슨의 사무실에 있는 바이러스 탐색기로 봐야한다. 탐색기는 X-RAY 망원경 같은 역할도 하니 건물 안팎의 적들을 확인하는데 유용하게 쓸 수 있다. 또 이 레벨은 죽여도 적들이 계속 오니 웬만하면 싸우지 말고 임무에만 충실하자. 지들끼리 싸우니 죽을 때까지 기다렸다 총알을 줍는 것도 한 방법이다. 물론 숨어 있어야 한다. 이 레벨은 주위의 환경이 비슷해서 헷갈리기 십상이다. 게임에서 제일 설계가 잘못된 레벨이지만 인내심을 가지고 놀면 깰 수 있다.

골목에서 시작하는데 앞으로 가서 북동쪽으로 보이는 창이 2개 있는 빌딩의 창을 깨고 들어가면 에릭슨을 만나고 첫번째 체크포인트다.



앞에 보이는 창문 중 하나로 들어가면 된다

로건: **에릭슨, 움직여라.**

에릭슨: **누구야? 무엇을 원하지?**

로건: **내가 질문은 한다.**

에릭슨: **그러나 봐….**

CG가 끝나면 방에서 바이러스 탐색기를 꼭 찾는다. 이것이 없으면 이번 판을 못 깬다. 여기서 로건이 데모에서 에릭슨을 안 죽인다고 했는데 기분이 울적하면 머리에 한방

먹여도 게임에 지장은 없다.



상자에 있는 탐색기는 잊지 말고 꼭 가져가자

밖으로 나가서 지도상에 보이는 13번 창고의 북쪽에 있는 큰 포스터를 찾는다. 포스터의 왼쪽으로 있는 난간으로 올라가 창문으로 들어간다. 동쪽 방에 들어간다. 여기서 바이러스 탐색기를 쓰면 창문 가까이 시체가 보인다. 상자 위에 올라가서 △를 누르고 유도장치를 달면 리안에게 연락하면서 2번째 체크포인트가 된다. 이 방의 창문을 깨고 나가서 38번 창고로 간다(지도상에 북서쪽에 있는 큰 사각형이 이 창고다). 창고의 문이 안 열리니 건물 왼쪽으로 가서 창문으로 들어간다.

안에 들어가서 탐색기를 쓰면 북쪽에 있는 흰색 컨테이너에서 시체를 찾을 수 있다. 위에 올라가 △를 눌러서 유도장치를 설치하면 3번째 체크포인트다. 문가에 있는 드럼통들을 멀리서 쏴서 문을 부수고 밖으로 나간다. 36번 창고의 서쪽으로 번호가 없는 건물이 있는데 이 건물로 들어가면 36번 창고로 가진다. 문을 열고 들어가서 왼쪽 길로 가다 동쪽으로 가면 36번 창고에 도달한다. 안에서 탐색기를 써서 살피면 북동쪽에 있는 드럼통 밑으로 시설물이 보일 것이다. 드럼통을 폭파시키면 아래로 가는 구멍이 생긴다.



앞에 보이는 드럼통을 쏴보자

들어가고 그 방에서 상자를 타고 올라가 나온다. 갈림길에서 오른쪽으로 향한다. 길을 따라가다 오른쪽으로 가면 다시 밖으로 나온다. 서쪽으로 컨테이너가 보이는데 올라가서 위를 보면 밧줄이 있다. 그걸 잡고 오른쪽으로 가서 난간에서 내려서 살펴보면 전원 스위치가 있는데 누르면 4번째 체크 포인트다.



위의 밧줄을 타고 가야 전원차단기에 갈 수 있다

난간의 반대편 끝으로 가서 펜스의 다른 편에 간 후에 69번 창고로 향한다. 문이 안 열리니 왼쪽으로 보이는 상자더미에 올라가 창문으로 들어간다. 안에 있는 적 3명중 1명이 수류탄으로 무장하고 있으니 주의한다. 안에서 탐색기로 빌딩을 수색하면 구석에서 시체 하나가 보일 것이다. 시체에 유도장치를 달면 5번째 체크포인트다. 문 앞에 있는 드럼통을 폭파시켜 밖으로 나가서 서쪽의 전기 펜스로 향한다.



여기에 오면 이번 레벨도 안녕!

아까 전력 스위치를 꺼서 이제 문을 열 수 있다. 다시 지하터널로 들어간다. 그냥 앞으로 나아가면 문에 도달하는데 열고 앞으로 가다 오른쪽 문으로 간다. 열고 앞으로 가다보면 드럼통 주위에 3명의 적들이 까부는 곳에 도달한다. 통을 쏴서 적을 죽이고 오른쪽으로 가서 밖으로 나온다. 유일한 길을 따라 가다 건물에 도달하면 창문으로 들어가면 끝이다.

## 레벨 16

### 파콤 정예부대

**리안의 연락: 아직 마킨슨에게 연락은 안되지만 정보부의 유럽지부 컴퓨터망에 해킹해 들어갔어. 나쁜 소식이야. 당신은 아마도 파콤의 정예부대와 싸워야할 거 같아. 아주 잘 훈련받고 무장했어. 심지어 로머의 부하들도 그들의 방어선을 뚫지 못했어. 할 수 있으면 직접적인 싸움을 피해. 당신의 현 위치의 남쪽에 76번 창고가 있을 거야. 대관절 우리 정보부의 지원요원들은 어디 있는 거지? 나토는 내전이 시작된다고 생각하고 있지만 우리는 아무 지원도 받지 못해.**

★ 주의: 15째 판과 비슷하다. 3명의 시체를 찾아 유도장치를 달고 다음 레벨로 가는 길을 찾는 것이다. 적들은 모두 방탄복을 입고 있고 이전 레벨보다 더 똑똑하지만 죽이면 계속 나오지는 않는다.

시작하는 방을 수색하면 방탄조끼 상자를 찾을 수 있다. 그러고 아래에 있는 문으로 뛰어내려 지하로 간다.



여기로 내려간다

앞으로 가서 북쪽에 있는 87번 창고로 가서 소총을 습득한 후 나간다. 동쪽에 있는 85번 창고로 간다. 흰 컨테이너의 뒷길로 가다보면 오른쪽으로 상자더미를 볼 수 있다. 올라가서 창문으로 들어가면 82번 창고로 들어간다. 여기서 적 2명을 처리하고 바이러스 탐색기로 수색하여 시체에 유도장치를 부착하면 1번째 체크포인트다. 밖으로 나가서 앞에 보이는 컨테이너의 서쪽으로 돌아간다. 다시 남쪽으로 가서 녹색 컨테이너에서 남쪽에서 가다보면 펜스에 도달한다. 오른쪽으로 74번 창고가 보일 것이다.



저 녀석을 조심하자

안에서 탐색기를 쓰면 북서쪽에 시체가 보인다. 유도장치를 달면 2번째 체크포인트다. 밖으로 나가서 녹색 컨테이너의 북쪽으로 있는 창이 2개있는 건물에 들어간다.



이 건물내부를 통하여 지붕으로 올라간다



앞의 난간을 잡고 옆 건물로 간다

거기의 지붕으로 올라가서 휘어진 나무막대를 잡고 옆 건물로 간다. 그러고 동쪽으로 가서 낮은 지붕으로 뛰어내린다. 남쪽으로 내려가서 펜스 주위를 살피면 마지막 시체가 있다. 유도장치를 달면 3번째 체크포인트다. 지하로 가는 터널로 들어간다. 앞으로 가다가 왼쪽으로 간다. 그러면 갈림길에 도달하면 5명의 적들이 덤빈다. 드럼통을 쏘아 한 번에 처치하고 왼쪽으로 간다. 길의 끝 쪽에서 다시 왼쪽으로 가다보면 왼쪽으로 지상으로 나가는 길이 있다. 올라가면 적들이 많이 있으니 대응하지 말고 빨리 오른쪽으로 있는 건물로 간다. 그것이 76번 창고다.



여기로 나가면 빨리 건물로 뛴다

## 레벨 17

### 76번 창고

리안의 연락: **그 창고지역 전체가 불타고 있어. 76번 창고가 무너지기 전에 화물승강기를 찾아야해. 그건 빌딩의 남동쪽에 있어. 시간이 별로 없어. 내가 마킨슨이 로머의 본거지에서 실험대상들에게 투여시켰던 해독제의 기본성분을 조사 해봤어. 그건 백신이 아니었어. 그건 독 주사에 쓰는 포타시엄 크로라이드의 일종이야. 마킨슨은 당신한테 그들을 죽이게 하고 있었어.**

**★ 주의: 이 판은 2번째 판과 11번째 판을 합친 것과 같다. 제한된 시간 내에 저장고 출입 터널로 가야한다. 적들은 다 파콤의 정예부대다. 즉 모두 방탄복을 입고 있다. 15분 이내에 승강기에 가야한다.**

76번 창고에 들어간다. 그러고 오른쪽으로 있는 문으로 들어간다. 그러면 앞에 적이 나타나는데 그가 서있는 난간을 기억하자. 그를 죽이고 왼쪽으로 있는 방에 간다. 적이 기다리는데 드럼통을 쏴서 쉽게 죽일 수 있다. 안에 들어가 소총을 얻는다. 나와서 아까 첫 번째 적이 있던 난간에 간다. 벽 아래쪽으로 작은 구멍이 보일 것이다. 굴러서 가면 들어갈 수 있다.



앞의 구멍으로 굴러 들어간다

들어가서 동쪽으로 뛰어 내린다. 동쪽에 있는 가장 높은 컨테이

너에 올라가서 동쪽으로 향하면 위로 다리가 보일 것이다. △를 눌러 다리에 매달려서 올라간다. 남쪽으로 쉬지 않고 달려가면 다리가 무너지고 적이 가로막는데 쏘면서 다리 끝으로 간다.



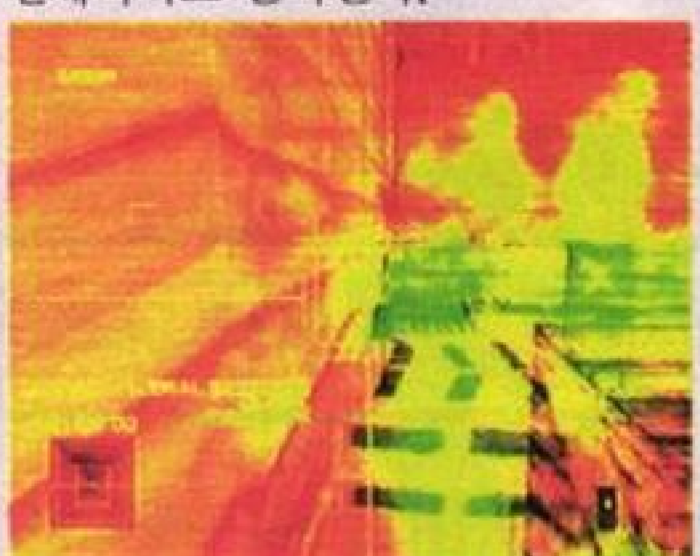
무너지니 빨리 뛰어서 건너자

다리의 마지막 부분은 안 무너진다. 다리서 내려가는데 뒤로 돌아서 다리 난간을 잡고 내려가지 않고 그냥 뛰면 죽는다. 여기서 방 2개가 동서로 있는데 서쪽 방은 산탄총으로 무장한 적과 BIZ-2가 있는 상자가 있고, 동쪽 방은 BIZ-2를 가진 적과 방탄복이 있는 상자가 있다. 이것들을 습득하고 남쪽으로 가면 3명의 적을 만나는데 처치하고 서쪽으로 가면 리안과 연락을 한다. 서쪽에 있는 다음 방으로 가면 1번째 체크포인트다. 앞에 상자더미가 있는데 올라가서 오른쪽에 있는 난간으로 올라간 후에 서쪽으로 갔다가 좀 기다리자(왠지 알게된다).

난간에서 내려가 서쪽으로 간다. 다음 방에서 왼쪽 상자더미에 올라 왼쪽에 있는 난간에 오르자. 서쪽으로 벽이 나타날 때까지 향한다. 산탄총으로 무장한 적이 아래서 나타나는데 처치하고 뛰어내려가 서쪽 방으로 간다. 좌우로 길이 있는데 서쪽에 있는 상자에 오르고 남쪽으로 가서 다리에 올라간다. 다리를 건너 장으로 들어간다. 적 1명을 죽이고 흰색 컨테이너로 뛰어내린다. 컨테이너에서 내려가 M-79 2상자를 얻는다. 다시 다리로 올라간다. 이제 남쪽 길로 간다.

3명의 적들이 뛰어내리는데 드럼통을 쏴서 빨리 죽인다. 그들이 있던 곳으로 가면 적이 서쪽에서 나타난다. 흰 컨테이너 뒤로 가보면 러시아 글자 밑에 작은 구멍을 찾을 수 있다.

서쪽으로 가서 상자더미에 올라간다. 굴러서 남쪽 방으로 간다. 서쪽으로 가서 상자더미에 오른다. 흰색 컨테이너에 올라가서 남동쪽 코너로 가서 다리에 올라간다. M-79를 상자에서 얻는다. 다리 서쪽 끝으로는 가지 않는다. 아까 드럼통을 폭파시켜 적 3명을 죽였던 컨테이너로 돌아간다.



탐색기로 살피면 스위치가 보인다

남쪽으로 가서 상자더미를 올라가 오른쪽에 있는 컨테이너에 올라간다. 동쪽 벽에 구멍이 보일 것이다. 굴러 들어가 적 2명을 처치하고 남쪽에 있는 다리에 올라간다. 다리가 무너지니 멈추지 말고 빨리 뛰어서 건너간다. 다리 끝에서 뒤로 돌아 난간을 잡고 조심해서 내려간다(뛰어내리면 죽는다). 남쪽을 바이러스 탐색기로 보면 왼쪽 벽 불길 뒤로 흰색 스위치가 보일 것이다. 이게 승강기 조작 스위치다. 이를 총으로 쏘고 승강기에 간다. 스위치는 시간이 지나면 다시 리셋 되어 승강기가 다시 내려가니 빨리 타자.

## 레벨 18

### 격납고 출입 터널

리안의 연락: **아라모브에 따르면 격납고의 입구는 아래 어디에 있대. 그녀가 주 터널을 따라가래. 격납고 승강기에서 길이 끝나지만 위의 불길 때문에 몇 개는 작동이 안될 거야. 나토 지휘부로부터 정신없이 바쁜 통신전파가 잡혀. 그러나 정보부내의 어느 누구도 연락이 안돼.**

★주의: 적들은 다 파콤 정예부대로 이 판에선 여러 명씩 한꺼번에 조를 편성해 공격을 해온다. 여기서는 손전등을 자주 써야 한다. 그리고 이 판의 전기 펜스는 해체 불가능이니 다른 길을 찾는다.

앞의 방탄조끼를 얻고 3명의 적을 처치한다. 그후에 다리에 도착할 때까지 간다. 나타나는 2명의 보초를 처치하고 다리를 건너면 리안이 연락을 해온다. 오른쪽 길로 난간에 올라간다. 어두우니 손전등을 써야할 것이다. 앞으로 계속 나아가면 적 1명을 만나고 조금 더 가면 다리에 도달한다. 옆으로 가서 손전등을 장비하고 조심히 내려가다 철제 난간이 없는 쪽으로 내려가면 아래의 다른 터널에 도착한다.



이 다리 옆으로 내려가면 된다

이 터널을 따라가면 다리가 나

타나는 곳에 도착할 때까지 3명의 적을 만나고 상자더미에 도착하면 위로 올라간다. 그리고 위의 난간으로 올라가면 다리의 옆에 도달한다. 오른쪽으로 방탄복 상자가 보일 것이다. 줍고 앞으로 다리를 건너 계속 가다보면 왼쪽으로 스위치가 보인다. 가까이 가면 리안과 연락한다. 이제 중간에 있는 상자더미에 올라가서 빨간 철근에 매달린다. 철근 끝의 난간으로 올라간다. 여기서 M-79를 얻고 스위치 가장 가까이 있는 상자더미에 간다. 위로 올라가면 빨간 불이 켜진 터널에 가진다.



위의 동굴 안에 승강기 전원 스위치가 있다

터널을 따라가면 끝에서 전력 스위치를 발견한다. 스위치를 켜면 1번째 체크포인트다. 아까 스위치가 있던 자리로 돌아가는데 거기에 수류탄 병 1명을 포함, 3명의 적이 기다리고 있다. 먼저 수류탄 병을 빨리 처치하고 다 죽인다. 그리고 스위치를 켠 후 방의 중심에 있는 승강기를 타고 아래로 내려간다.




승강기는 스위치를 눌러야 작동한다

유일한 길을 따라가다 도중에 3명의 적을 처리하고 길의 끝에서 오른쪽으로 돈다. 난간을 올라가 벽에 승강기 스위치가 보일 때까지 앞으로 간다. 스위치를 켜고 승강기가 내려오면 타고 위로 간다. 앞에 있는 다리를 건너가서 오른쪽으로 가고 다리 하나를 더 건넌다. 계속가면 3명의 적을 만나고 더 가면 동력실에 도착한다. 여기에 3개의 스위치가 있는데 오른쪽, 왼쪽, 다리 위에 있는 것 순서로 켜면 CG가 나온다.



주위의 스위치 3개를 순서대로 끈다

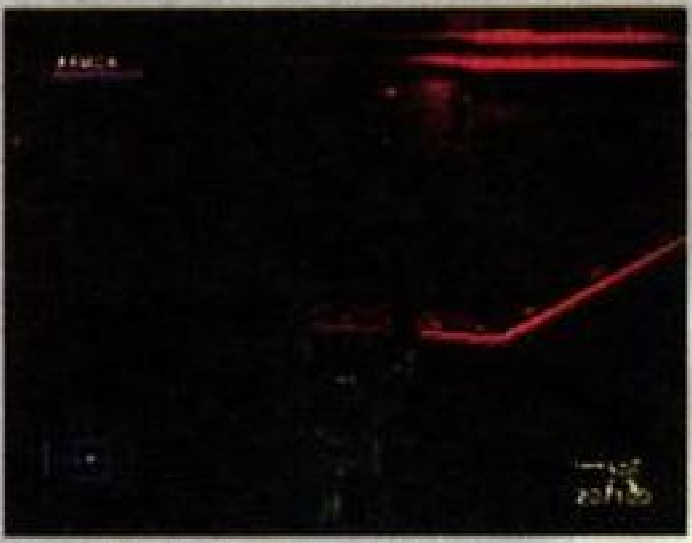
## 레벨 19

### 터널 정전

리안의 연락: **터널 전체의 전원 공급이 끊겼으니 레이저 망들이 사라졌을 거야. 격납고는 자가발전 기능이 있으니 중앙통제 컴퓨터에 접근할 수 있을 거고 파콤의 DNA 순서 데이터를 내려 받을 수 있을 거야. 만일 그 동력실에서 나갈 수만 있으면 격납고로 길이 뚫려 있을 거야. 그리고 개이브, 당신은 아직도 로머의 부하들에게 수적으로 열세야. 아마도 정전이 당신에게 유리하게 작용할 거야.**

★ 주의: 이름 그대로 완전히 정전이다. 터널 내에서 많은 파콤 정예 부대원들을 만날 거고 빛이 없으니 손전등을 사용해야 하나 그러면 적들이 로건의 위치를 파악하니 아주 힘들 것이다. 길은 주로 직진만 하면 되니 지도가 없어도 길을 잃을 염려는 없다.

우선 동력실에서 나가야하니 앞에 있는 빨간 파이프 쪽으로 간다. 오른쪽에 매달려 왼쪽으로 이동한다. 아래 난간으로 떨어져 내려온다. 아래로 기어내려 가고 하는 식으로 하면 밑에 내려온다.



이런 식으로 매달려서 내려간다

아래로 내려와 무기상자 쪽으로 가면 첫 번째 체크포인트다. 상자에서 야시경이 달린 소총과 방탄조끼를 찾을 수 있다. 터널을 따라가다 2명의 적을 만나고 가면 길이 오르막 길이 된다. 그후 2명의 적을 만나면 내리막 길이 된다. 그후 2명의 적을 만난다. 적을 처리하고 손전등을 켠다. 절벽 위에 있다는 걸 알게 된다. 조심해서 아래로 내려간다.



아래는 낭떠러지이니 조심조심…

아래에 산탄총으로 무장한 적이 기다리고 있는데 처치하고 오른쪽으로 간다. 길은 오르막길이다. 위에 BIZ-2로 무장한 적을 만난다. 손전등으로 승강기의 구조물을 확인한다. 전기를 차단했었으니 승강기는 당연히 작동되지 않는다. 승강기의 구조물을 타고 위로 올라간다.

위에 가면 적 2명이 덤빈다. 주위의 무기상자에서 야시경 소총을 얻는다. 적을 처치하고 손전등을 켠다. 다리 가까이 있는 난간에 오게되고 다리 위에서 적이 덤빈다. 몸을 오른쪽으로 돌려서 다리의 옆에 가게 몸을 움직인다. 다리를 건너서 앞으로 간다. 또 다른 다리를 건너면 건너편에서 전투용 산탄총으로 무장한 적을 만난다. 약간 더 앞으로 가면 건너편에 4~5명의 적을 만난다. 유탄발사기로 한꺼번에 처치한다. 그런 후 휜 문으로 간다.



앞에 보이는 동그란 원이 문이다

로건: 리안, 격납고로 내려가는 승강기를 발견했어. 통신으로 소련의 청사진이 있는지 봐줘. 내가 들어가면 어디로 가는지 알고싶어.

리안: R9 격납고는 3층으로 이루어져 있어. 1층 승강기 부근에 발사제어 컴퓨터가 있을 거야.

로건: 알았어. 지금 내려간다.

## 레벨 20

### 미사일 격납고

로건: 리안, 내 생각에 이건 버려진 격납고가 아냐. R9 데비야카가 여기 발사준비를 마치고 있어. 페이건은 어떤 큰일을 계획하고 있었어.

리안: 발사제어 컴퓨터를 볼 수 있어?

로건: 진행중인 카운트다운을 보여주고 있어. 그리고 내가 가진 암호는 내게 접근을 허용하지 않아.

리안: 빌어먹을…. 그게 발사되는 걸 막지는 못할 거야. 자폭코드를 확보해서 그게 대기권에 도달하면 폭파시켜야 되.

로건: 어디서 코드를 얻지?

리안: 미사일 자체 밑 부분 근처에 계기판이 있어. 발사되기 전에 3층에 가야해. 일단 발사되면 2층에 가야만 그곳을 폭파시킬 수 있어.

리안의 연락: 당신 말이 맞았어요. 데브야카의 발사작동이 이미 시작되었고 우리는 멈출 방법이 없어요. 발사장에서 미사일의 자체파괴 암호를 찾아서 중앙발사 컴퓨터에 입력시켜야 해요. 우리는 그걸 대기권 상층에서 폭파시킬 수 있어요. 명령시행 중앙컴퓨터에서 또한 사이폰 필터 바이러스의 유전자 코드를 찾을 수 있어요.

★ 주의: 이 판은 아주 시간이 촉박하다. 아주 민첩하게 행동해야하고 몇 번 반복해야 할 것이다. 평소 인내심의 한계를 시험할 좋은 기회다.



위에 보이는걸 타고 올라가 로케트에 접근한다



이 계기판을 조작한다

미사일의 근처에 도착한다. 시작하는 곳의 주위에서 방탄복을 얻자. 타이머가 안보여도 시간제니 빨리 움직인다. 미사일의 반대편으로 달려간다. 보초 1명이 있으니 죽이고 승강기 스위치를 누른다. 그리고 승강기를 타고 3층에 가면, 보초 2명이 저지한다. 벽에서 미사일로 이어지는 다리가 보이는데 위쪽 다리를 타고 미사일에 가서 미사일에 있는 계기판을 작동시킨다. 그러면 1번째 체크포인트다.

### ▶ CG

로건: 마킨슨!

부장: 물론 나는 자네가 언젠가 수수께끼를 풀 거라고 알고 있었네. 나는 내 부하에게서 최상만을 기대하네. 로머는 어디 있지?

로건: 나에게 그걸 묻는 거야? 마킨슨, 너에게 얼마동안 로머가 일해왔지?

부장: 너의 코스타리카 임무 때부터지. 네가 로머의 농장과 페이건의 관계를 알게됐을 때 나도 우리의 WHO 상주요원을 통해 자체 조사를 했었지.

로건: 그리고, 바이러스를 독차지 하려고 결정했겠지.

부장: 사실 정보부를 위해서이지.

로건: 그리고 미사일은?

(총성 후)

로머: 미사일은 내 생각이었지. 마킨슨 여기에 막으로 왔지. 그러나 그는 이미 늦었지.



배신자의 최후는 언제나 비참하다

너도 그런 것처럼.

로건: 목표가 누구지, 로머?

로머: 상관이 있나?

이제 화면 레이더에 타이머가 보인다. 3분밖에 없다. 그리고 미사일은 약 10초 후 발사된다. 아까 탔던 승강기로 달려가 굴러서 문이 닫히기 전에 들어간다(여기가 좀 힘들다). 그후 다시 문이 열린다. 로머가 있던 승강기로 간다. 승강기를 타고 2층에 간다. 길을 따라 가면 리안이 부른다.



앞에 보이는 문으로 뛰어가서 굴러 들어간다

리안: 개이브, 나토 지휘부로부터의 정신없는 통신들을 청취하고 있어. 그들은 미사일의 발사를 추적하고 있어. 모든 유럽지휘부가 데프콤(한국의 진돗개와 같음) 3에 명령되었어. 만일 시간 내에 당신이 2층에 있는 폭파계기판에 가지 못하면 우리는 제 3차 세계대전을 보게 될 거야.

PK-102를 든 적을 1명 만나고 약간 더 가면 산탄총을 든 적을 만난다. 미사일 통제실로 들어간다. 3명의 보초와 2명의 과학자를 만난다. 다 죽이고 과학자를 뒤지면 중앙컴퓨터실로 들어가는 카드를 찾을 수 있다.

그럼 컴퓨터실로 간다. 입구에 산탄총을 든 적 1명이 나타난다. 4명의 적이 유리창이 있는 난간에서 난사해댄다. 왼쪽에 있는 2명

## 마지막 보스 - 로머



로머 최후의 순간

이 녀석은 유탄발사기로 무장해서 무적이고 로건보다 움직임이 빠르다. 그리고 어떤 무기에도 끄떡하지 않는다. 머리 관통도 너무 빨라서 안 먹힌다. 그럼 무얼 써서 처치하느냐. 바로 방금 전 가스 수류탄이다. 시작하자마자 앞에 보이는 컴퓨터 위에 올라가서 오른쪽 난간으로 올라간다. 그리고 (아까 수류탄을 안 습득했으면) 수류탄을 습득하고 가장 안쪽의 중앙지점으로 가서 앉아 있자. 로머는 보이지 않으니 사격을 못하고 그는 난간에 못 올라온다. (메롱! 짜슥, 약 오르지!) 레이더를 사용해 그의 위치를 파악하고 앞에 와서 가만히 있다가 L1로 조준을 해서 수류탄을 그에게 향하여 던져주면 끝이다. 엔딩을 보고 제작진 이름 소개 후 CG가 또 있으니 기다리자.

은 BZ-2로 무장해 있고 거기엔 K3G4가 상자에 있다. 오른쪽엔 PK-102와 BIZ-2로 각각 무장해 있고 가스 수류탄 1상자가 있다(아주 중요하니 다 쓰지 말고 적어도 1개는 마지막 보스인 로머를 위해 남겨둔다). 오른쪽의 적들은 지금 죽이면 나중에 로머와 싸울 때 편하니 처치하자.



이 녀석들은 지금 처치하면 나중에 인생이 피곤하지 않다

다른 녀석들은 상관하지 않아도 된다. 컴퓨터가 무지 많은데 하나만이 목표다. 지도를 사용해 위치를 파악해 목표인 컴퓨터 앞에 서 있으면 computer controller란 메시지가 화면에 뜨니 알 수 있다. 그걸 작동시키면 2번째 체크포인트다.



이게 중앙 컴퓨터 터미널 기다

로건: 리안, 시간 내에 왔어. 미사일의 폭파장치를 작동시킨다…지금!

리안: 나토의 첩보위성이 추적하고 있어. 저기 보인다. 하나님, 감사합니다. 개이브, 당신이 해냈어요!

로건: 휴! 지금 바이러스 정보를 다운 받고 있어. 철수준비가 됐어.

로머: 로건, 언제 포기해야 되는지 몰라? 우리는 큰일을 해냈어.

로건: 내 생각은 다른데.

로머: 자신의 파트너가 죽는걸 보는 게 기분이 어떠했지? 로건, 어딨어? 아직 살아있나?

### ▶ 엔딩 CG

리안: 이제 무얼 하지?

로건: 먼저 연구실 사람들에게 이 디스크와 당신의 백신을 연구하게 하지.

리안: 아니, 이것 전부다 말이야. 여기 무슨 일이 일어난 거지? 페이건과 로머와의 관계에 마킨슨이 관여한 것과 그들의 계획, 그리고 그 바이러스….

로건: 그게 다 무엇을 의미하느냐고? 나도 모르지. 마킨슨이 죽었으니 우리가 언제 알게 될지도 몰라.



뒤처리에만 사람들이 많다. 어려울 때 지원도 없더니…




# 움 재머 라미

비트 매니아의 인기에 힘입어, 이제는 하나의 독립된 장르로까지 발전한 리듬액션. 하지만, 리듬액션의 인기를 확립시킨 작품이라면 뭐니뭐니해도 파라파래퍼이다. 귀여운 캐릭터와 귀에 착착 달라붙는 음악, 그리고 재미있는 스토리로 많은 인기를 끌었던 이 작품의 후속작에 대한 발표가 있으면서 많은 유저들은 파라파의 다음 작품이 어떤 모습을 가지게 될까를 생각하게 되었고, 그 후속작으로 모습을 드러낸 것이 바로 이 작품, 움 재머 라미이다.

제작사: SCEI　장 르: 리듬액션　발매일: 3월 18일　발매가: 5,800엔

# 움 재머 라미

### 이제 파라파는 싫어!



## 이번에는 어떤 음악이야!

잼(JAM)이라면 밴드에서의 즉흥 연주 내지는 밴드에서의 연주 자체를 가리키는데, 이 단어에 맞게 이번의 테마는 밴드를 이루어서 연주하는 락(ROCK)음악이다. 전편인 파라파는 보컬을 중심으로 하는 랩 음악이어서 음악적으로는 단순한 감이 있었던 반면, 라미의 경우는 상대적으로 다양한 장르를 들려주고 있다. 스테이지 3에서 들려주는 펑키한 연주나, 헤비메탈의 성격을 짙게 띄고 있는 스테이지 4의 음악 등, 음악을 좋아하는 이들이라면 파라파 이상으로 만족할 수 있을 것이다.

## 라미랑 파라파는 뭐가 틀리지?

기본적으로 이 게임은 파라파래퍼의 틀을 그대로 따르고 있다. 화면에 표시되는 커맨드를 타이밍 좋게 눌러주면서 게임을 진행해 나가는 방식으로, 파라파를 조금이라도 해 본 유저라면 쉽게 익숙해질 수 있는 방식이다. 하지만 파라파와는 꽤 많은 차이점을 갖고 있기도 한데, 그러면 라미는 파라파와 어떻게 틀려졌는지 알아보자.

### 1) 난이도가 훨씬 높아졌다

파라파처럼 적당한 난이도로 즐길 수 있는 리듬액션이라고 생각한다면 큰 오산. 라미는 판정도 파라파보다 훨씬 까다로워진데다가 커맨드의 경우도 전작 이상으로 복잡해졌다. 전편이 철저하게 라이트 유저와 여성, 그리고 캐릭터 중심의 게임이었다고 한다면, 이번에는 상대적으로 게임이라는 본질에 충실해진 듯 하다.

### 2) 자유도 역시 대폭 UP!

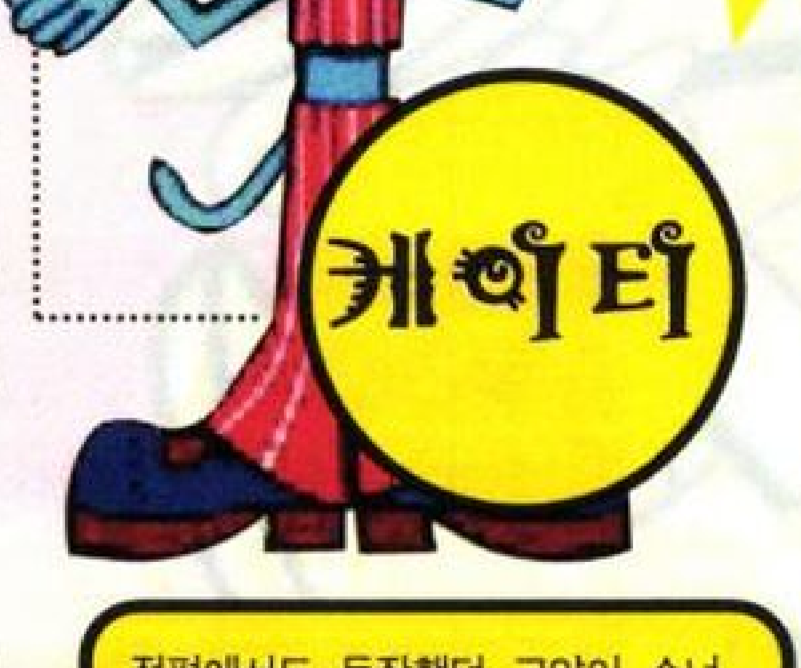
기타의 음색을 플레이어가 원하는 대로 바꾸어 줄 수 있는 것은 물론, 이펙터의 사용으로 전반적인 기타의 소리를 취향에 맞게 조정하는 것이 가능하다. 실제 기타연주에서 많이 사용하고 있는 테크닉이니, 이 기회에 상식으로 배워보는 것도 좋을 듯.

### 3) 2인 동시 플레이 가능!

전작과의 가장 큰 차이점 중 하나. 우라미라고 불리는 2P캐릭터를 조작해서 플레이할 수 있다. 힘든 스테이지는 우라미와 함께 클리어! 아니면 우라미와 대전을 벌일 수도 있다.

### 4) 게임 모드도 대폭 추가

클리어 할수록 늘어나는 게임 모드도 이색적이다. 전편의 경우는 파라파의 스토리모드만 플레이할 수 있었지만, 이번에는 라미의 스토리모드, 파라파의 스토리모드, 우라미가 함께 하는 모드, 라미와 파라파가 함께 하는 스토리모드 등 다양한 모드가 준비되어 있다.




전편에서도 등장했던 고양이 소녀. 밀크캔에서는 베이스와 보컬을 맡고 있고, 라미와는 반대로 자신감에 넘치는 성격이다.

# CHARACTER



## 라미

게임의 주인공인 양 소녀. 여성 밴드인 밀크캔에서 기타리스트를 맡고 있고, 평소에는 별로 자신감이 없는 성격이지만, 기타를 잡으면 성격이 180도 바뀌어버린다






## 마상

밀크캔의 드럼을 맡고 있는 아가씨. 힘은 좋지만 다리가 짧은 게 흠?



# 게임 화면 보기

화면의 경우는 파라파를 해 보지 않은 유저들이라도 쉽게 알 수 있을 만큼 친숙하게 잘 꾸며져 있다. 또한 전체 게임의 메시지를 일어와 영어 중에서 선택할 수 있는 만큼, 일어를 잘 모르는 유저들이라도 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

## 1) 메뉴 화면

타이틀 화면에 있는 MENU 항목으로 들어가면 볼 수 있는 화면이다. 이 곳에는 모두 6개의 메뉴가 있어, 게임의 전반적인 설정을 각 플레이어의 취향에 맞게 조정하는 것이 가능하다.

**●*스테이지 셀렉트 (STAGE SELECT):* 한 번 클리어 한 스테이지를 다시 플레이할 수 있는 메뉴. 2P 캐릭터인 우라미와의 협력 플레이가 가능한 스테이지도 있다. 전체적으로 스테이지 셀렉트에서 사용할 수 있는 스테이지를 정리해 보면 다음과 같다.**

### 1) 라미 싱글

7스테이지. 라미 혼자서 연주하게 되는, 가장 일반적인 게임 모드이다.

### 2) 라미/우라미 협력

6 스테이지. 2P 캐릭터인 우라미와 협력해서 진행할 수 있는 모드이다. 단 우라미의 실력은 그다지 믿을 만한 정도는 아니라는 것을 명심하도록.

### 3) 라미/우라미 대전

6 스테이지. 우라미와 대전을 벌이는 모드로, 우라미의 레벨을 선택해서 플레이하는 것이 가능하다.

### 4) 파라파 싱글

6 스테이지. 전편의 주인공이었던 파라파를 사용해서 진행할 수 있는 모드로, 라미로 게임을 클리어 한 다음에 플레이 할 수 있다. 이 모드에서도 역시 비주얼이 나오는 등 기본적인 진행은 같지만, 음악과 비주얼 등은 전부 새로 만들어진 것이다.

### 5) 라미/파라파 협력

6스테이지. 라미를 택해서 파라파의 지원을 받으면서 진행한다. 음악은 각각의 곡에서 한 소절씩. 재미있다.

### 6) 라미/파라파 대전

6스테이지. 위에 있는 라미/우라미 대전 모드와 같은 방식이라고 생각하면 된다.

*●언어(LANGUAGE):*
플레이 중에 표시되는 자막의 언어를 선택할 수 있다. 위는 영어, 아래는 일본어 자막. 영어 공부도 할 수 있는 게임이군.

*●리플레이(REPLAY):*
액플 코드를 집어넣는 곳은 물론 아니다. 혼동하지 말도록. 스테이지 하나를 클리어할 때마다 세이브 할 수 있는 리플레이 데이터를 열어볼 수 있는 곳이다. 자신의 연주를 다시 듣는 것이 때로는 고통이 될 수도?

*●하이 스코어(HIGH SCORE):*
게임 내에서의 하이 스코어를 볼 수 있는 곳. 각 스테이지별로 가장 높은 점수들을 볼 수 있다.

*●옵션(OPTION):*
어느 게임에서나 볼 수 있는 메뉴. 진동(VIBRATION)의 유무와 자막(SUBTITLE)의 유무, 그리고 난이도(LEVEL)를 선택할 수 있다. EASY의 경우는 전 스테이지를 플레이할 수 없으므로, 가능하면 NORMAL로 도전하길 바란다.

*●로드&세이브 (LOAD&SAVE):*
말 그대로 로드와 세이브가 가능한 메뉴.

### 2) 본 게임화면

일반적으로 플레이하게 되는 게임 화면이다.

## 게임의 흐름을 알자

시스템은 게임을 처음 접하는 유저라도 잘 알 수 있도록 구성되어 있다. 일단 게임은 하나씩의 작은 에피소드로 이루어져 있고, 각 에피소드에는 스토리의 진행을 알려주는 동영상이 나온다. 동영상은 전작과 마찬가지로 높은 수준을 보여줄 뿐 아니라 코믹하게 구성되어 있기 때문에, 보는 재미를 더해준다.

그리고 동영상이 나온 다음은 본 게임. 본 게임은 위에서 말한 바와 같이 커맨드를 박자에 맞추어 입력하는 간단한 방식으로 구성되어 있다. 박자에 맞게 입력하지 못할 시에는 평가가 낮아지고, 두 번 연속으로 낮은 평가를 받게 되면 등급 하나가 내려간다.

**LOOK!! 잠깐! '등급'에 대해**

등급은 모두 네 단계로 구성되어있고, 그 순서는 COOL→GOOD→BAD→AWFUL의 순서이다. 위에서 말한 바와 같이 등급은 두 번에 걸쳐서 올라가고 내려간다. 예를 들어, GOOD에서 연주를 잘못했다면, BAD가 반짝거린다. 일종의 경고. 여기서 한 번 더 연주를 잘못하면 BAD까지 내려가게 되는 식이다. 만약 여기서 제대로 연주해 준다면 경고 태세는 해제. 또한 BAD 상태에서 두 번 연속으로 연주를 제대로 했을 시에는 GOOD으로 올라가게 된다.
COOL의 경우는 약간 틀리다. 일단 GOOD 상태에 있어야 하고, 정확한 연주에 애드립까지 넣어주는 플레이를 해 주면 COOL 상태까지 올라갈 수 있다. COOL 상태에서는 특별한 이벤트가 일어나니, 꼭 한번 플레이해 볼 수 있도록

이렇게 플레이해서 스테이지가 끝나는 시점에 GOOD 또는 COOL이 표시되면 스테이지 클리어. 클리어 하게되면 다음 스테이지로 넘어가게 되고, 클리어 하지 못한 경우는 다시 한 번 그 스테이지를 플레이할 수 있다. 중요한 것은 게임 클리어의 시점에서의 평가에 따라 성공과 실패가 결정된다는 것이다. 그러므로 스테이지 마지막에서의 연주에 초점을 맞추는 것이 중요하다. 계속 GOOD으로 연주했다고 하더라도 끝나기 전의 마지막 두 번만 잘못 연주한다면 게임 오버가 되어 버리는 것이다.

그리고 클리어 후에는 시스템 세이브와 리플레이 세이브를 할 수 있다. 시스템 세이브의 경우는 스테이지 진행 정도를 세이브 하는 것이고, 리플레이 세이브의 경우는 그 라운드에서 자신이 플레이했던 데이터를 그대로 세이브 할 수 있는 것이다. 나중에 다시 한 번 자신의 플레이를 관람하는 것이 가능. 또한 하이 스코어를 얻은 경우는 세이브가 가능하다.

## 연주에 관한 팁들

이번의 움 재머 라미는 실제 기타연주와 비슷한 느낌을 주기 위해서 많은 노력을 하고 있다. 연주를 알고 나면 재미는 두 배로!

### 1) 아밍으로 라이브 기분을!

라미가 사용하고 있는 기타를 잘 보면 손이 닿는 곳에 막대 하나가 있을 것이다. 이 막대는 '트레몰로 바'라는 것으로, 기타 주법 중의 하나인 아밍(ARMING)을 할 때 사용된다. 이 트레몰로 바는 기타의 줄을 고정시켜주는 부분인

브릿지와 연결되어 있어서, 적당히 당기고 눌러주면 기타의 음색을 실제 연주 중의 음보다 낮게, 혹은 높게 변화시켜줄 수 있다. 줄의 팽팽한 정도를 조절하여 음의 높낮이를 변화시켜주는 방법.

게임에서는 L2 버튼이나 R2 버튼을 사용해서 아밍을 구사할 수 있다. 기타의 음이 길게 늘어지는 곳에서 L2 버튼을 누르면 음이 내려가고 R2 버튼을 누르면 음이 올라가게 된다. 때에 따라서는 라미의 표정까지도 변하는 경우가 있으니 라미가 정면을 바라보고 있는 경우라면 시도해볼 만 하다.

## 2) 이펙터의 사용은 필수!

일렉트릭 기타를 실제로 플레이해 본 적이 있는 사람은 알겠지만, 앰프에 연결하지 않고 치는 경우에는 쇳소리만 강하게 나게 된다. 우리가 일반적으로 생각하는 일렉트릭 기타의 소리를 듣기 위해서는 앰프는 물론, 여러 종류의 이펙터가 필요하게 된다.

이펙터란 말 그대로 기타의 음색을 바꿔주기 위해서 사용하는 기계. 적절히 사용하면 전혀 예상치도 못했던 멋진 소리를 들을 수 있을 것이다. 참고로 이펙터는 각 스테이지의 클리어 후에 얻을 수 있으며, 사용하고 싶을 때는 플레이 중에 셀렉트 버튼을 눌러주면 된다. 점수나 판정 등에는 영향을 미치지 않으니, 사용하고 싶을 때는 아끼지 말고 사용하도록.



또한, 한 번 이펙터를 얻은 다음에 시스템 세이브를 해 주면 나중에 각 이펙터에 대한 자세한 설명은 각 스테이지의 클리어 후에 하도록 한다.

## 3) 애드립을 구사해서 고득점을 노리자!

애드립(즉흥연주)은 이 게임의 포인트. 악보가 비어있는 곳에서 취향에 맞게 연주를 해 주면 생각 외의 고득점을 얻을 수 있다. 애드립의 경우는 대전모드에서 우라미를 높은 레벨로 설정한 뒤 플레이 해 보면 어느 정도 감을 잡을 수 있을 것. 기본적으로는 자신이 생각하는 대로의 연주가 중요하다. 애드립을 하지 않고서는 COOL까지 올라갈 수 없다는 점을 명심하길.

## 4) 눈을 믿지 마라!

눈을 믿으면 큰일나는 게임이 바로 리듬액션. 이 게임도 예외는 아니다. 왜, 정상적인 인간의 반응 속도를 생각할 때, 음표가 제자리에 오는 순간에 누른다고 생각하면 이미 늦어버리기 때문에. 가능하면 곡의 흐름과 보컬이 나오는 타이밍을 외운 다음 화면을 보도록 한다. 버튼의 배치만 보고, 리듬은 자신의 리듬으로 연주해 주는 연습을 하길.

참고로, 실제 연주를 하는 기타리스트 혹은 연주인들도 악보를 보고 플레이하지는 않는다. 악보는 전반적인 진행을 보는 참고 정도에 지나지 않는 것. 중요한 것은 여러분의 느낌이다.

# 스테이지 공략(라미편)

## 오프닝

케이티와 마상, 그리고 라미는 전편에도 나왔던 영화 'JET BABY'의 후속편을 보고 있다. 전편에 나온 주제가가 안나온 것은 아쉽지만….




역시 이번에도 JET BABY

케이티: 1편도 재미있었지만, 2편은 더 재미있는 걸.

마상: 앞에 있는 녀석들이 너무 커서 아무 것도 볼 수 없었다구.

라미: 후유….

케이티: 무슨 일이야? 안 좋아 보이는데.

라미: 나도 그렇게 강했으면 좋겠어….

케이티: 라미, 라미는 이미 충분히 강해. 좀 더 자신감을 가지라구. 라미는 기타만 잡으면 천하무적이잖아.

마상: 평소에는 바보지만.

케이티: 마상!

라미: 그게 사실인걸.

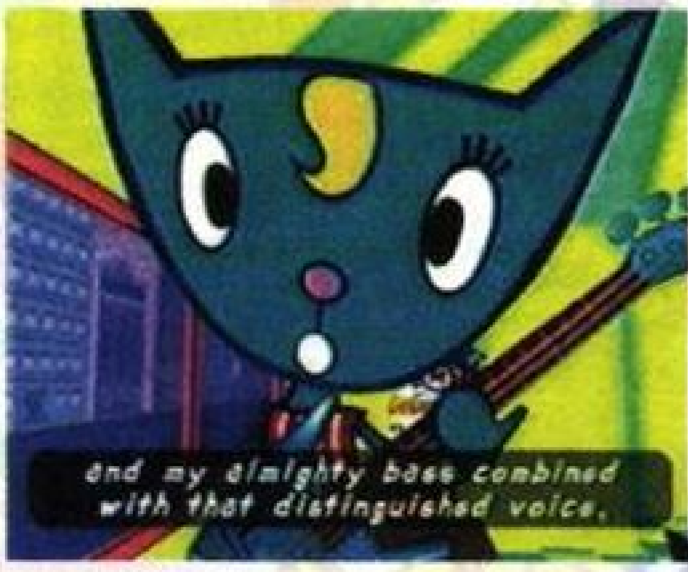
케이티: 잊지마. 우리는 밀크캔이라구. 마상의 드럼과 라미의 기타, 그리구 내 엄청난 베이 스 실력과 끝내주는



드럼의 마상



기타의 라미



베이스의 케이티

목소리면 무서울 건 아무 것도 없어.

이때 전편에도 등장했던 똘마니 2인조 등장. 전편에서는 조 친에게 질려서 갔는데, 이번에는 누가 이들을 혼내줄까?

똘마니: **야! (예~) 뭐가 있지? 먹을 게 있네. (예~) 먹을 것만 있는 게 아니라 아가씨들도 우리를 기다리고 있군. (맞아~)**



똘마니 2인조다!

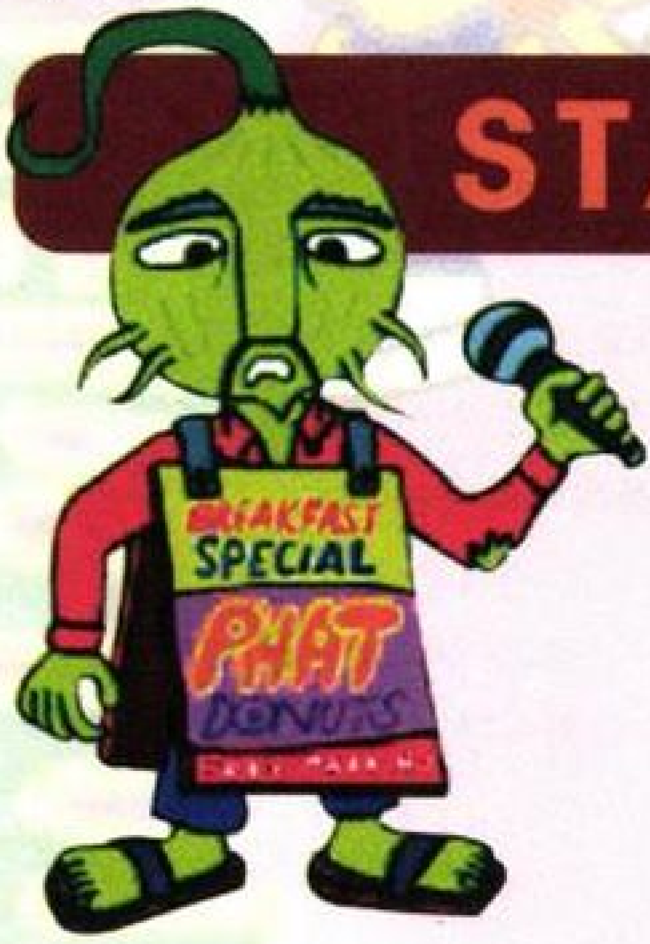
라미: **오…오….**

케이티: **라미, 여기!**



케이티는 기타를 던져주고, 기타를 받은 라미는 똘마니들을 단숨에 물리쳐버린다.

# STAGE1 기, 기다려! 누구지?




**LOOK!! 잠깐!** '악보'에 대해

라미에 나오는 악보들은 기본적으로 16박자로 구성되어 있다. 이제부터 나오는 악보들은 그에 맞춘 악보들. 빈 부분은 연주하지 않아도 되는 곳이므로 그대로 내버려 두도록 하고(아니면 이 부분에서 애드립을 해 주어도 좋다) 기본적으로는 악보에 충실한 연주를 하도록

## 프롤로그

평소처럼 라미는 공연시간에 늦고 뛰어가면서 무슨 변명을 해야 할지 생각한다.

라미: **뭐라고 말하지? 그러니깐…배가 아파서 화장실엘 갔는데…음…그러니깐…주유소에는 사람들이 길게 늘어서 있었는데…'급해요~'라고 하니깐 '랩을 해!'라고 말했다고…음…**

- 이 부분은 전편을 플레이했던 사람이라면 배꼽을 잡고 웃을만한 부분 -

이런저런 생각을 하면서 공연장에 들어가 보니, 놀랍게도 전편의 인기 캐릭터인 다마네기 선생이 밀크캔의 새 보컬리스트가 되어있었다.

## 악보

첫 스테이지이니 만큼, 특별히 어렵지는 않다. 하지만 파라파를 생각하면 큰 코 다칠 것. 전반적으로 커맨드 구성이 훨씬 복잡하게 되어있고, 입력 속도도 만만치 않다. 일단 악보를 보자.

## 스테이지가 끝나고

사람들은 라미가 청소기를 들고 연주하는 것을 보고는 모두 떠나간다.



떠나는 사람들

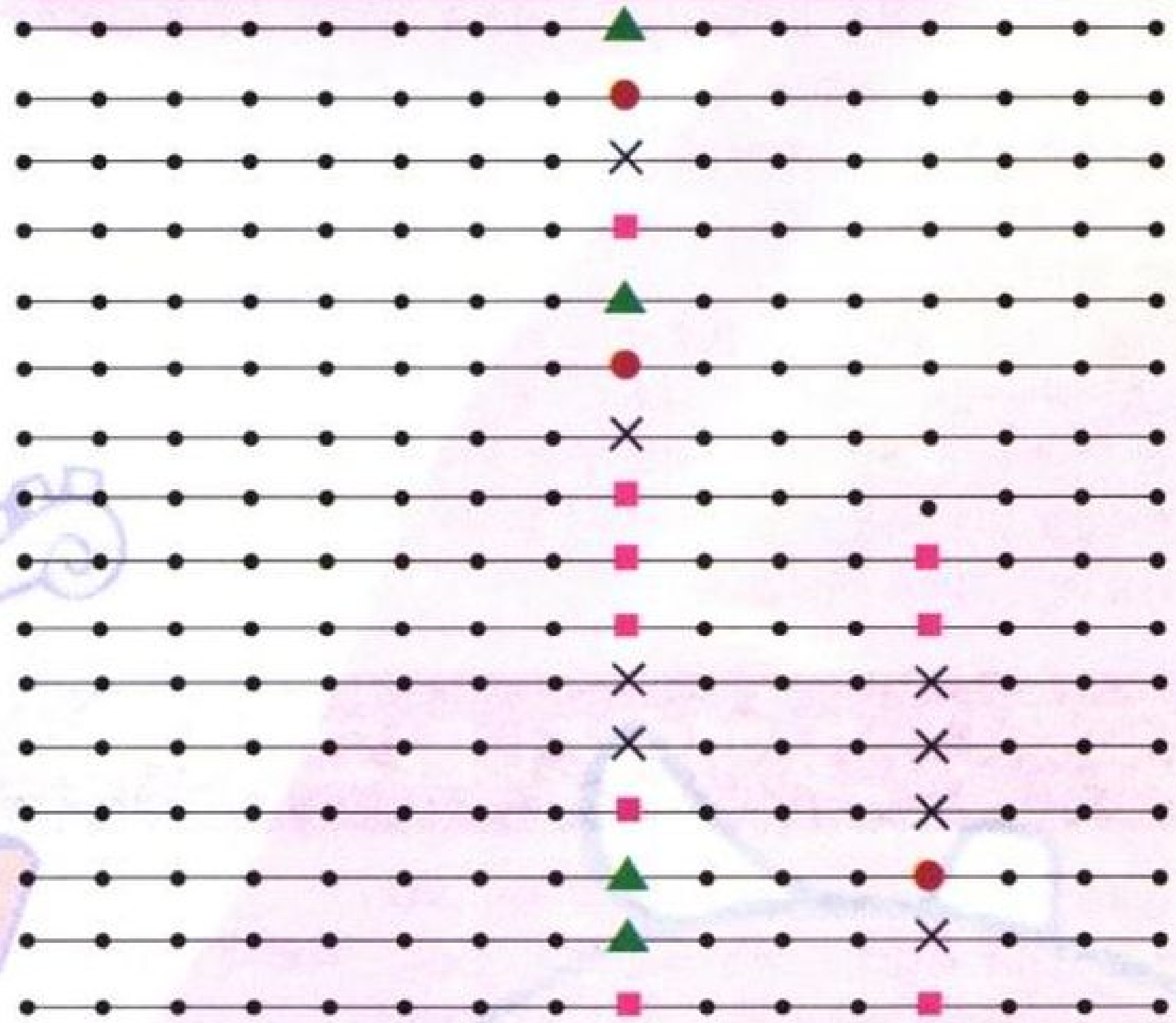
라미: **기…기다려요. 어떡해…**

다마네기 선생: **뭘 무서워하는 거냐?**

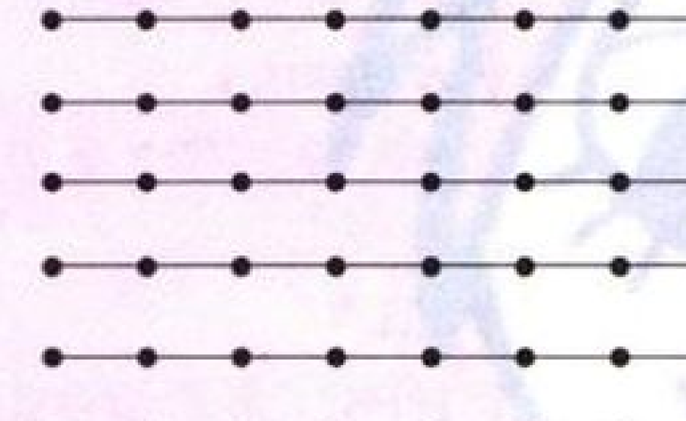
라미: **내 기타를 봐요.**

다마네기 선생: **기타? 들어봐라. 난 내 도장을 잃었어. - 전편에 나왔던 선생의 도장이 잠시 스쳐간다 -**

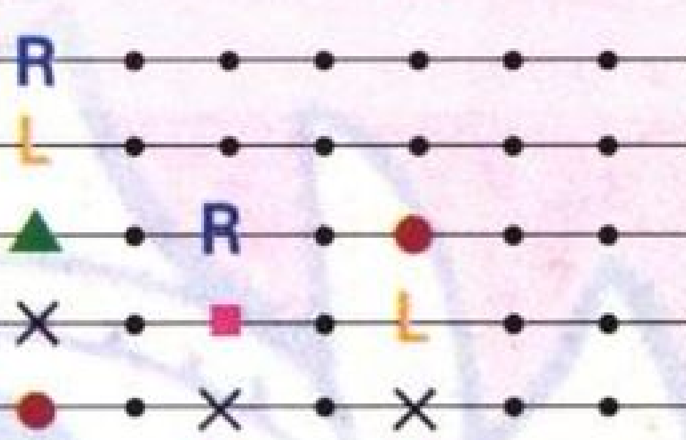
## 악보



하지만 도장은 내 마음속에 있다. 그 안엔 카지노까지 있다구! 도장, 카지노. 모든 것은 마음속에 있다. 넌 더 이상 잃을 게 없어.




도장을 잃은 다마네기 선생




도장, 카지노, 모든 것은 마음속에 있다

## 곡에 대해서

어려운 프레이즈라면 아무래도 마지막에 나오는 연타 부분. 간단하게 생각하면 버튼 하나 하나씩을 다 눌러주는 프레이즈지만, 익숙해지기 전까지는 만만치 않을 것이다. 결국은 연습뿐.




멋진 연주지만



사실은 진공청소기

이 곡은 전작에 나왔던 다마네기 선생의 음악을 락 풍으로 편곡한 것이다. 전반적으로 기타연주에서 자주 쓰이는 여러 가지 주법들을 설명해주는 곡이니, 기타 연주에 관심이 있다면 주의 깊게 들어보길.

몇 가지의 주법을 설명해 본다면 일단은 다운 피킹이 있다. 다마네기 선생이 DOWN!이라고 말하는 부분으로 말 그대로 줄을 치는 것을 이야기한다. 줄을 올려치는 것과 내려치는 것 사이에는 꽤 많은 차이가 있고, 이 주법의 경우는 줄을 내려치게 된다.

다음으로는 피킹 하모닉스. 다마네기 선생이 PICK!이라고 말하는 부분으로, 특정한 음을 연주할 때 그 음과 음이름은 같으면서 훨씬 높은 음을 내 주는 주법을 이야기한다. 가요 등에서 나오는 기타

솔로 부분의 절정에서 음이 갑자기 높게 나오는 경우는 이 주법이라고 생각하면 틀림없다. 일렉트릭 기타의 가장 큰 매력 중 하나.

다마네기 선생이 SLIDE!라고 말하는 부분은 피크 스크래치. 기타를 칠 때 사용되는 도구인 피크로 줄을 문질러주면 낼 수 있는 소리. 일렉트릭 기타의 경우는 대단히 강렬한 소리를 낸다. 참고로, 어쿠스틱 기타에서는 이러한 주법과 비슷한 방법으로 현 사이를 옮길 때 손가락을 살짝 올려놓고 줄 사이를 이동하는 방법도 있는데, 신성우의 서시 중에 나오는 '끽'하는 짧은소리가 이러한 주법을 사용한 것이다.

이 밖에 다마네기 선생이 CRY!라고 말하는 부분에서 나오는 '이이이~~'하는 소리는 피드백이라고 한다. 사실 이 소리는 기타와 앰프 사이의 거리를 가깝게 해 주면 나는 소리로, 일종의 노이즈에 가깝다. 역으로 노이즈를 이용하는 방법으로, 우리에게도 잘 알려진 GUNS' N ROSES의 노래 DON'T CRY의 첫 부분에 나오는 '이이이~~'하는 소리는 바로 이 주법을 사용한 것이다. 가수들의 라이브 앨범이나 공연에서도 많이 들을 수 있으니 찾아서 들어보는 것도 재미있을 것이다.

## STAGE2 방해하지 말고 비켜!



### 프롤로그

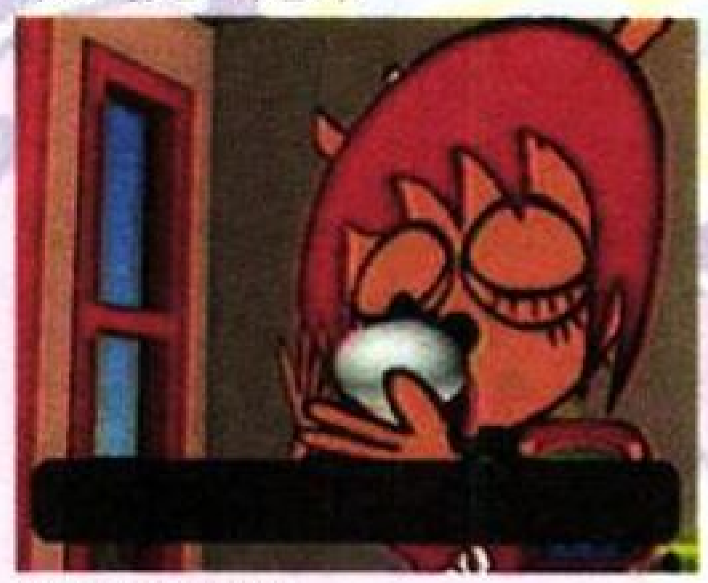
다행히도 그 광경은 꿈이었다. 하지만 양파 꿈은 개꿈만도 못한 것인지, 라미는 공연에 늦게 되어 버린다. 일어나 보니 정확히 공연 시작까지는 정확히 15분.

라미: **(일어나며) 꿈이었네. 아항~~~ (하품을 하다가) 공연 시작까지 15분밖에 안 남았네!**

라미는 자동 응답기를 틀어놓고 서둘러 나가려 하지만….

**라미:** 이런, 잊었네!

도대체 몇 개를 잊은 건지…마치 호떡집에 불이라도 난 것처럼 전원을 끄고, 스위치를 닫고, 불을 끄고 난리가 아니다. 그리고 마지막으로 인형에게 뽀뽀를 한 뒤 진짜로 집을 나선다.



뽀뽀는 잊지 말고!

그런데 이게 웬 낭패인가? 피자집에 불이 나서 소방차들이 하나 가득 서 있고 모든 교통은 차단되어 있다. 이대로 라면 늦을 것은 불을 보듯 뻔한 일(사실 지금도 보고는 있지만). 일단 어떻게든 지나가 보자.



불이다!

라미: **지, 지나갈 수 없을까요? 급해서 그래요!**

소방관: **바쁘다구? 방해하지 말고 비켜있어!**

아줌마: **오~~내 아기! 아기가 아직 안에 있어요! 누가 어떻게 좀 해 봐요!**

라미: **저기요…제가 좀 바빠서 그런데, 지나갈 수 없을까요?**

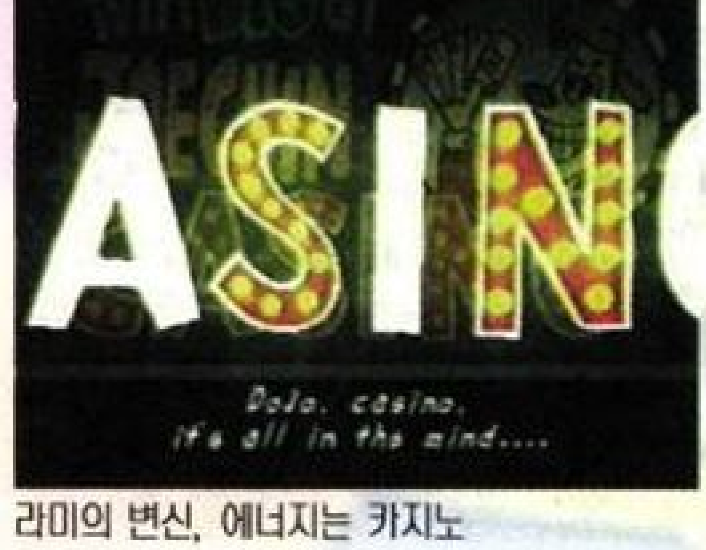
소방관: **바쁘다구? 그러면 불 끄는걸 도와라.**

라미: **불, 불을요?**

잠시 망설이며 주위를 살피던 라미는 조 친의 카지노 광고를 보게 되고, 다마네기 선생의 말을 기억한다.

다마네기 선생: **도장, 카지노. 모든 것은 마음속에 있다.**

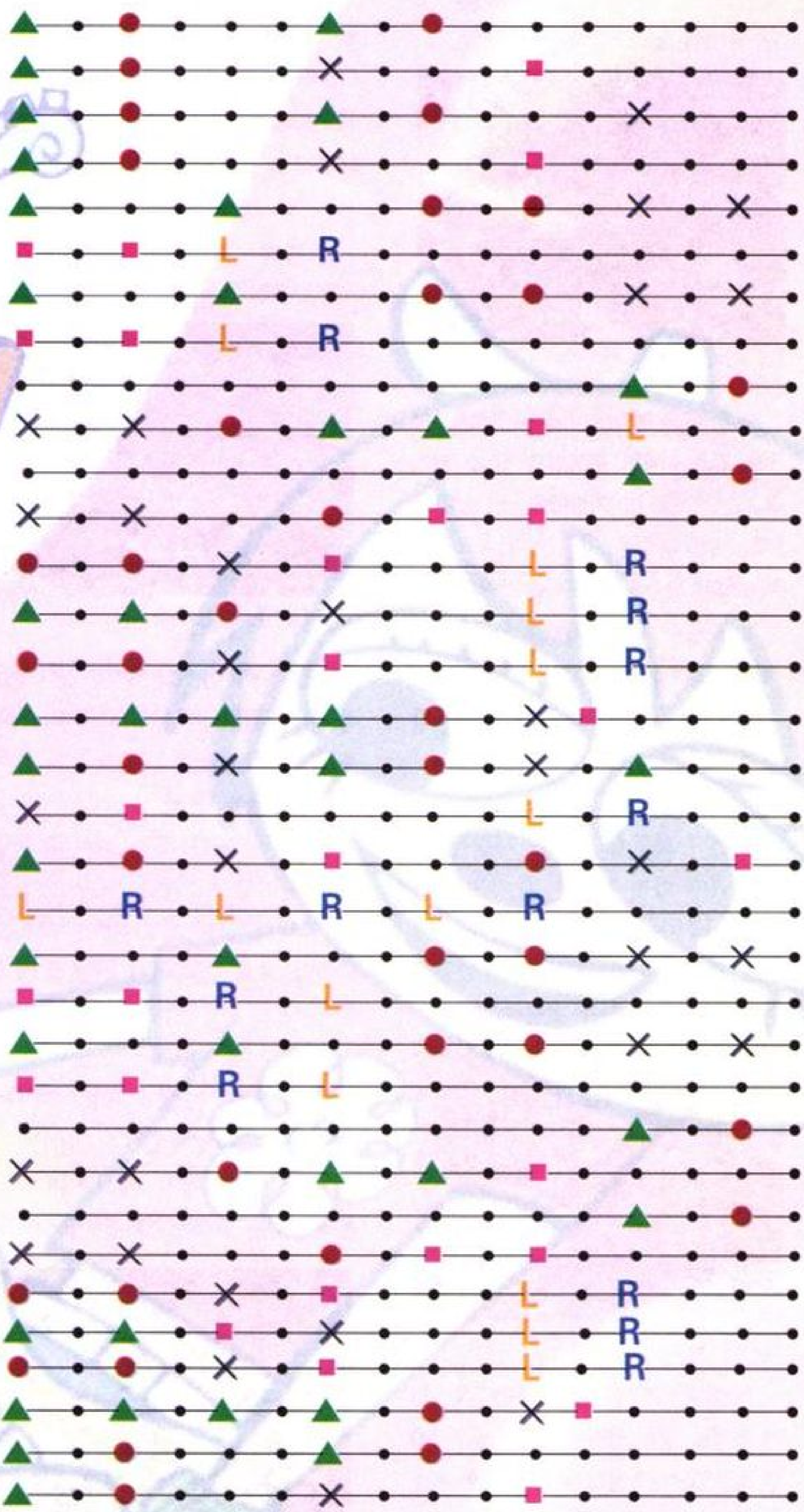
라미: **그래, 맞아. 내 기타는 내 마음속에 있는 거야! 라미한테 맡기라구!**




라미의 변신, 에너지는 카지노

## 악보

악보가 조금 까다롭게 되어있다. 무엇보다 엇박자 프레이즈가 많고, 입력 타이밍도 복잡해져 있는 것들이 많다. 눈을 크게 뜨도록. 특별히 어려운 프레이즈가 있다기 보다는 전반적으로 쉽지 않은 프레이즈들이 많은 스테이지다.



## 곡에 대해서

슬슬 어려워지기 시작한다. 일단 엇박자의 프레이즈가 많은 것이 무엇보다 큰 문제. 곡의 리듬을 따라가기보다는 노래 부르는 이의 목소리를 잘 기억해 두자. 중간에 8박자씩 연속해서 연주하는 부분은 박자가 어렵다기보다는 커맨드가 어려운 부분이니, 커맨드를 잘 기억해두자. R, L버튼과의 조합이 있는 곳에서는 의외로 어려워지는 부분이 많으니, R, L버튼의 사용을 확실히 연습할 수 있도록.

곡의 스타일은 락 음악이라기보다는 랩 보컬 스타일의 곡에 일렉트릭 기타의 연주를 접목시킨 것이라고 할 수 있겠다. 이러한 스타일의 곡은 락 음악 쪽에서는 그다지 쉽게 찾아볼 수 있는 것은 아니다.



처음엔 물이 안나오지만



조금만 하면 익숙해져서



신나게 불을 끌 수 있다



# STAGE 3 빅 세일

## 프롤로그

소방관: **고마워. 덕분에 우리도 계속 일을 할 수 있게 되었군. 이 피자를 좀 들게. 집은 탔지만, 피자는 맛이 좋군. 감사하는 뜻에서 이걸 주지.**

라미는 이펙터 플랜저를 얻는다.



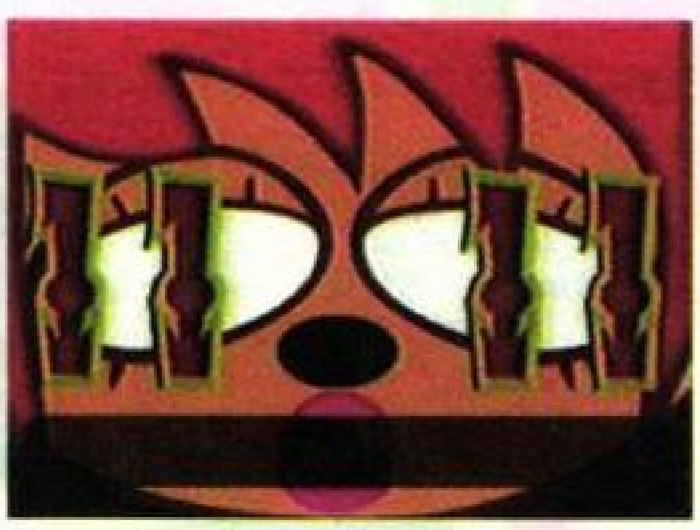
피자를 먹고



플랜저를 받는다

라미: **고맙습니다. (하고 시계를 보니) 아악! 11분밖에 안 남았네!**

부리나케 뛰어가는 라미. 하지


그러나 11분 전

만 피자를 너무 많이 먹은 탓에 배가 남산만하게 불러버려서 제대로 뛸 수조차 없다. 결국 라미는 쓰러져 버리고, 라미 앞을 지나가는 것은 아이를 낳으러 가는 사람들.



주위에는 사람들이

사람들: **이제는 가족을 가져요. 아기가 있으면 우린 행복하게 살 수 있어요. 남자아이든지 여자아이든지 상관없어요. 우리의 보물 같은 아이는 모두에게 사랑과 평화를 가져다 줄 거예요.**

여자들: **음식을 줄 수 있구요, 기저귀를 갈아줄 수 있죠.**

남자들: **돈을 내 주고 그릇을 닦을 수 있죠.**

이런 노래들을 부르는 사람들 안에 쓰러져 있는 라미를 본 것은 산부인과 아줌마. 라미는 영락없이 임산부로 몰리게 된다(참고로, 이 아줌마의 입 냄새는 상상을 초월한다).



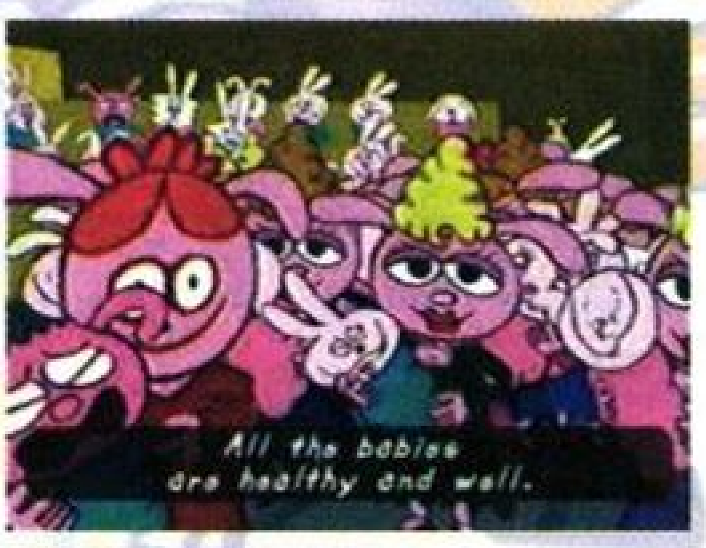
입 냄새 아줌마 출현

아줌마: **이런, 임신 중이군요. 이젠 걱정할 필요 없어요. 난 이 일을 50년 동안이나 해 왔답니다. 게다가 오늘은 세일중이랍니다. 들어오시죠.**

라미: **저…그, 그게 아니라, 제가 아니라….**

역시 자신감이라고는 눈곱만큼도 없는 우리의 라미. 어쩔 수 없이 병원 안으로 끌려 들어가고, 병원 안에는 새로 태어난 아이들이 가득하다.

아줌마: **자, 좋아요. 여러분이 자랑스럽습니다. 아이들은 모두 건강하군요.**



이쁜 아기들이 하나 가득~

**(라미를 보며) 어, 아직 아이를 낳지 않은 건가요? 그런데 배는 작아졌군요. 아이를 밴 게 아니었군요. 그렇죠? 자, 좀 도와줘요. 애들을 재웁시다!**

어쩔 줄 몰라 하는 라미의 눈앞에는 아이들이 가지고 노는 카지노의 룰렛이 보이고, 라미는 카지노 룰렛을 보고 다마네기 선생을 생각한다.

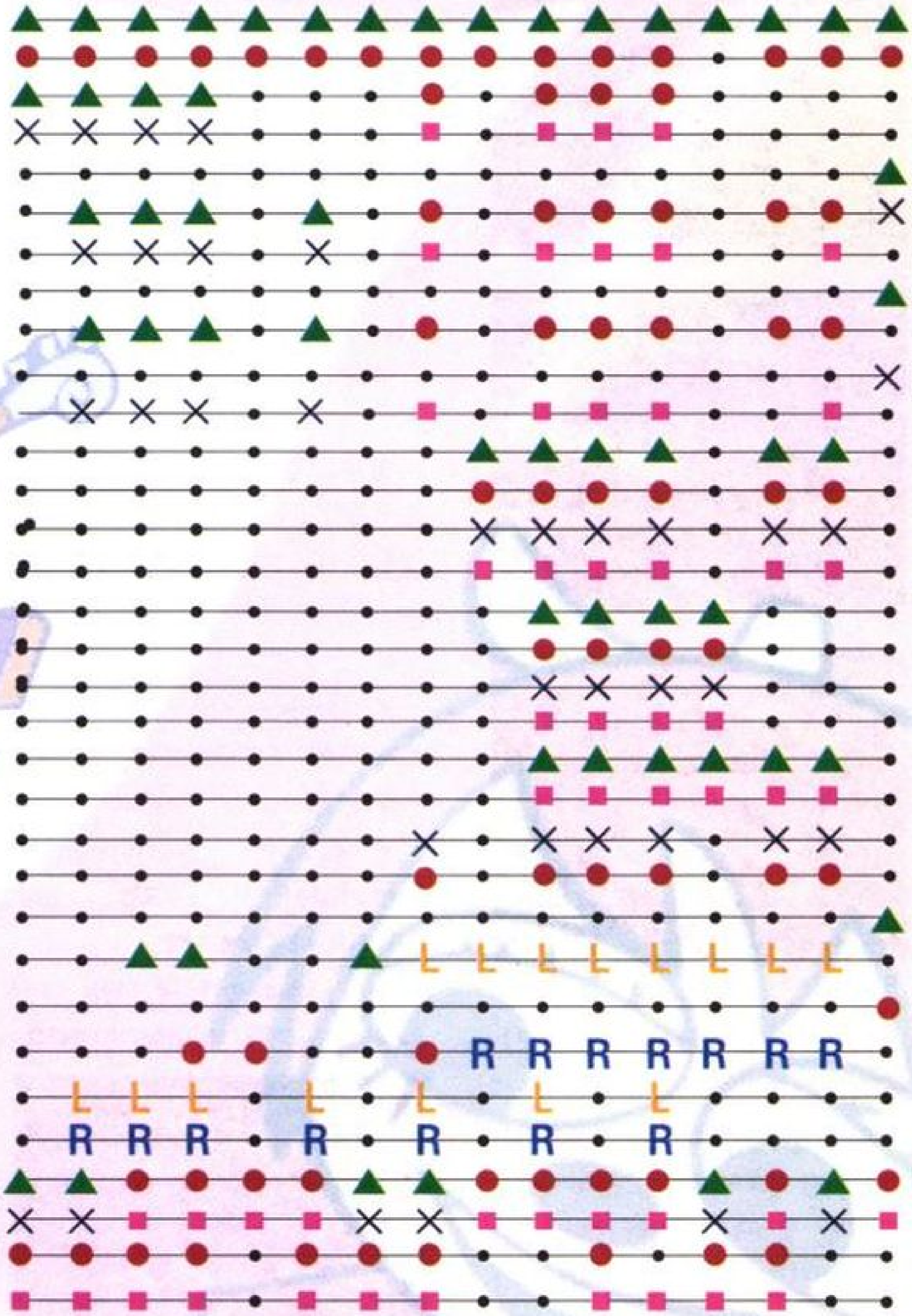
다마네기 선생: **도장, 카지노. 모든 것은 마음속에 있다.**

라미: **그래, 맞아. 내 기타는 내 마음속에 있는 거야! 라미한테 맡기라구!**



카지노로 힘을 얻자!

## 악보 　무엇보다도 연타가 중요한 곡이다. 연타 연습을 열심히!





이것도 힘들지만



이건 경악이다!

### 곡에 대해서

어려운 곡이다. 초반부터 상당히 고생하게 될 듯. 메탈기어 솔리드를 열심히 플레이했던 유저들이라면 그나마 어느 정도 위로가 될 듯 하다. 일단 연타의 타이밍을 아는 것이 중요하다. 너무 빨리 연타를 해 버리든지 연사 패드를 쓰게 되면 오히려 역효과만 날 뿐.

또한 평소보다 약간 빠른 박자로 들어가면서 보컬과 주고받기 식의 프레이즈를 연주하는 부분이 있다. 악보를 잘 보고 있지 않으면 처음을 놓쳐서 전체 프레이즈의 박자를 놓치게 되는 경우가 많다.

마지막의 버튼을 바꾸면서 연타하는 부분은 둘 중 하나. 열심히 연주하거나 아예 포기하고 다음 것에만 신경 쓰는 것. 이 이전의 프레이즈까지 GOOD을 유지하고 있었다면, 두 프레이즈를 잘못해서 BAD로 내려가더라도 다시 GOOD으로 올릴 수 있기 때문. 익숙치 않은 유저라면 이 방법을 사용하자.

곡의 분위기는 전반적으로 신나는 분위기이다. 70년대 풍의 전형적인 락큰롤을 연상하면 될 듯. 브라이언 셋처의 밴드인 스트레이 캣츠 등, 락큰롤을 주로 연주하는 밴드들에게서 들을 수 있는 풍의 음악이다. 컨추리 꼬꼬와 약간은 비슷한 분위기일까?

## STAGE4 어느 게 왼손이지?

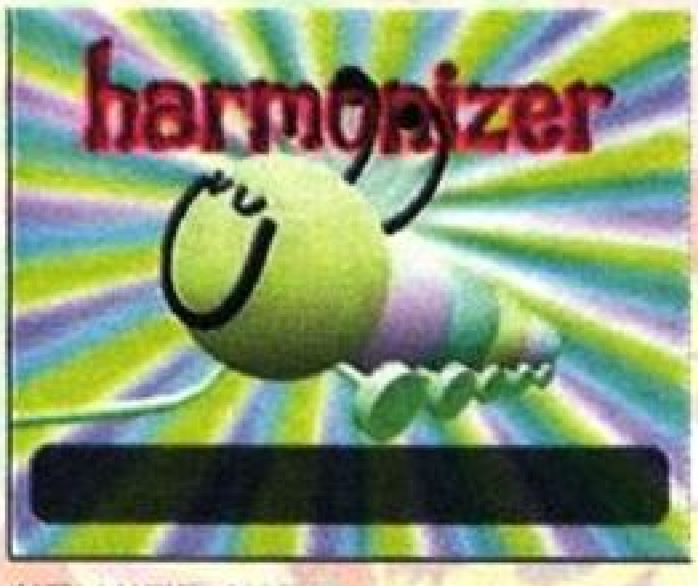


### 프롤로그

아줌마: 자, 우리는 매주 월요일과 수요일에 세일을 한답니다. 정말 아기를 갖게 되면 오세요. 그리고…

이펙터 하모나이저를 얻는다.

라미: 감사합니다. (시계를 보면서) 우왓~~! 8분 남았어!




하모나이저를 얻었다

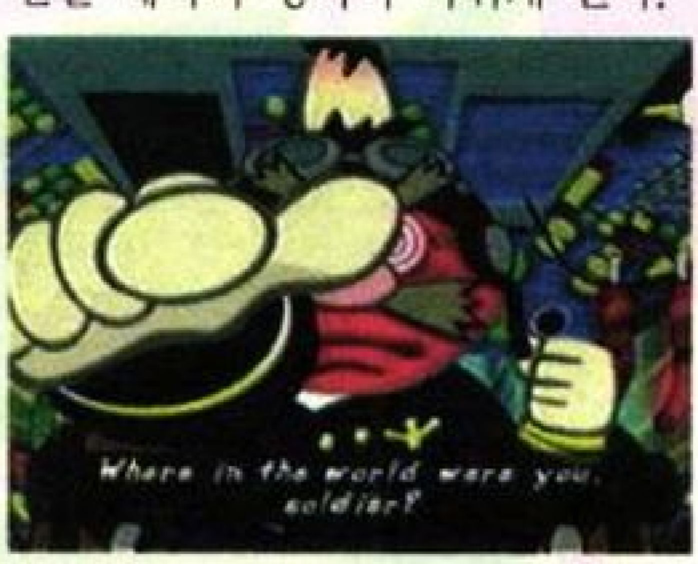
정신없이 달려가던 라미는 얼떨결에 병원 앞에 있던 아이들의 스케이트보드를 빌려 타게(?) 된다. 그리고는 비행기가 있는 곳으로. 하지만 비행기는 이륙하려 하고, 라미는 간신히 비행기를 잡아타게 된다. 그러나 기장은 좀 이상한 사람인데…(순간 슈퍼로봇대전의 류세이 다테가 생각나는 것은 왜일까?)




스케이트보드로 GO!

기장: 보자…어느 게 초록색 버튼이랑 파란 스위치지?

이 때 기장의 머리 위로 무언가가 떨어지고, 기장은 갑자기 변한다. 이상한 사람이라는 것은 바로 이런 얘기. 머리에 한 번 충격을 받을 때마다 성격이 바뀌게 된다.




하나




둘




셋




넷

기장: 저걸 제대로 갖다 놓게나! 귀관은 어디 있었나? '정시(定時)'라는 말은 들어본 적이 없는 건가? 공군에서는 단 일초의 결정이 삶과 죽음을 결정한단 말이다! 도대체! (한 방 맞았다) 그러니깐…비행하는 방법을 까먹은 것 같애…이것 봐. 며칠 전에 틀니를 고치러 갔다 왔어. 히히히…이젠 아몬드도 씹을 수 있단 말이야. (다시 한 방 맞았다) 이제 왜 또 떨어지는 건가! 우리한테 시간이 하루 종일 있었나? 빨리 일을 하란 말이다!

라미: 에…저는 군인은 아니구요. 응….

기장: (이 때 또 다시 한 방 맞았다) 봐…날 수 있도록 도와줄게. 근데…어느 게 내 오른손이지?

이때 기내 방송이 흘러나온다.

방송: 잠시 주목해 주세요. 이제 곧 이륙합니다. 안전벨트를 매 주세요. 그리고 저희 카지노를 이용하실 분들은….

카지노라는 말을 들은 라미의 머리 속에 생각나는 것은 또 다시 한마디.

다마네기 선생: 도장, 카지노. 모든 것은 마음속에 있다.

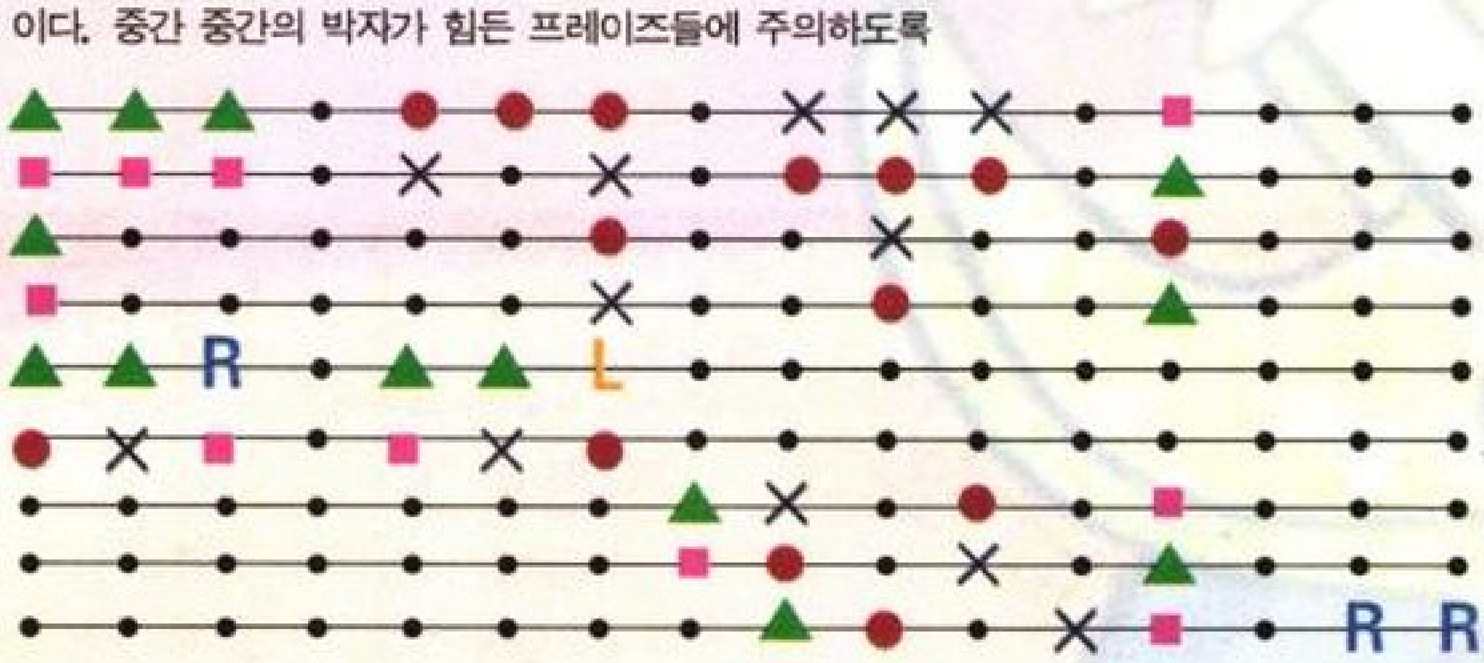
라미: 그래, 맞아. 내 기타는 내 마음속에 있는 거야! 라미한테 맡기라구!

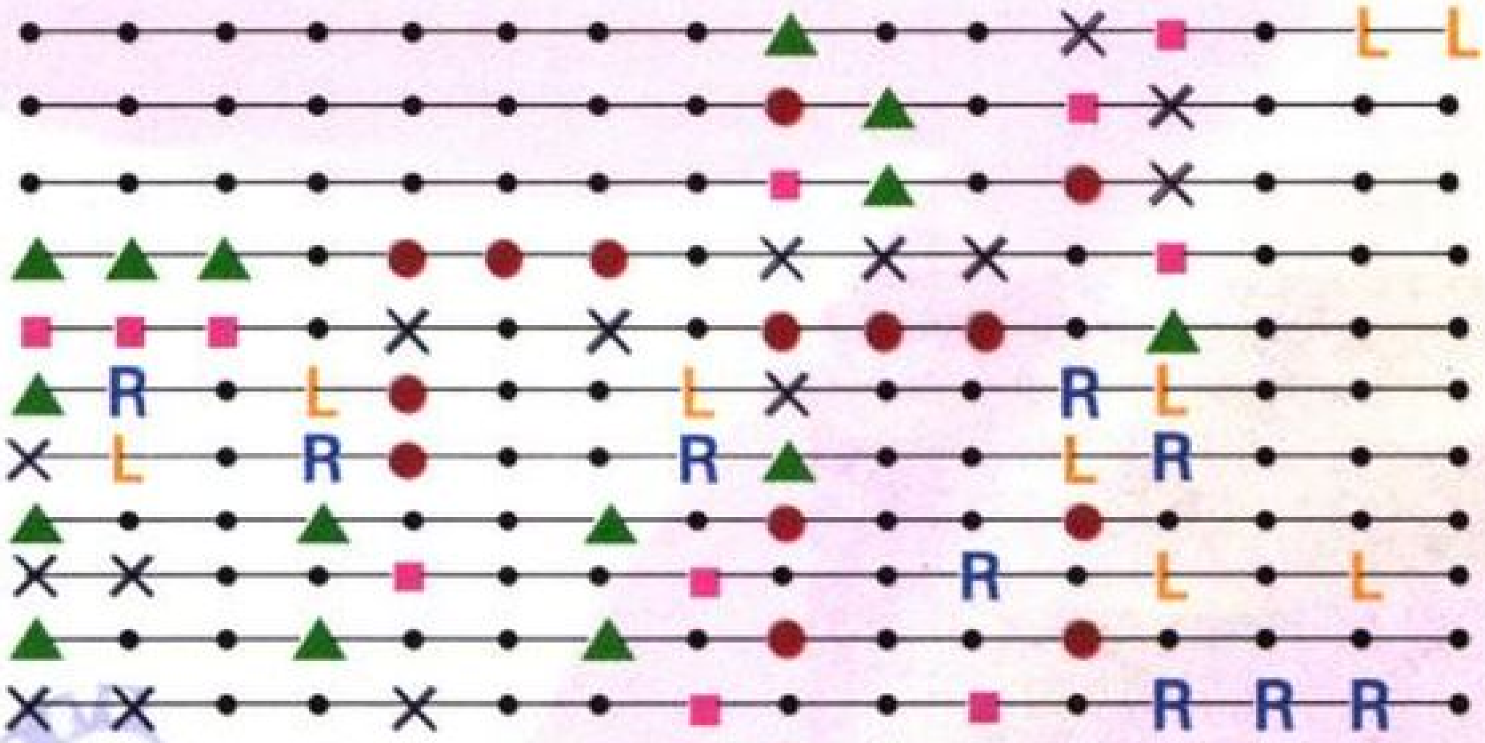



카지노는 라미의 변신 파워!

## 악보

그런지 스타일에 약간 테크니컬 한 연주가 가미된 스타일. 중요한 것은 테크니컬 하다는 것이다. 중간 중간의 박자가 힘든 프레이즈들에 주의하도록





하고 COOL을 볼 수 있었다. 단, 아저씨의 상태가 정상이라고 보기에는 힘든 만큼, 보컬의 박자가 전혀 생각지도 못한 곳에서 나오는 경우가 많으니 주의 바란다.

곡은 80년대 풍의 헤비메탈과 90년대 풍을 적절히 섞어놓은 분위기. 2집 이후 서태지의 음악에서도 심심치 않게 들을 수 있는 분위기이다. 이러한 분위기의 곡이라면 웬만한 헤비메탈 밴드의 음악에서는 들을 수 있을 것이다.




비행기도 요동을 치고

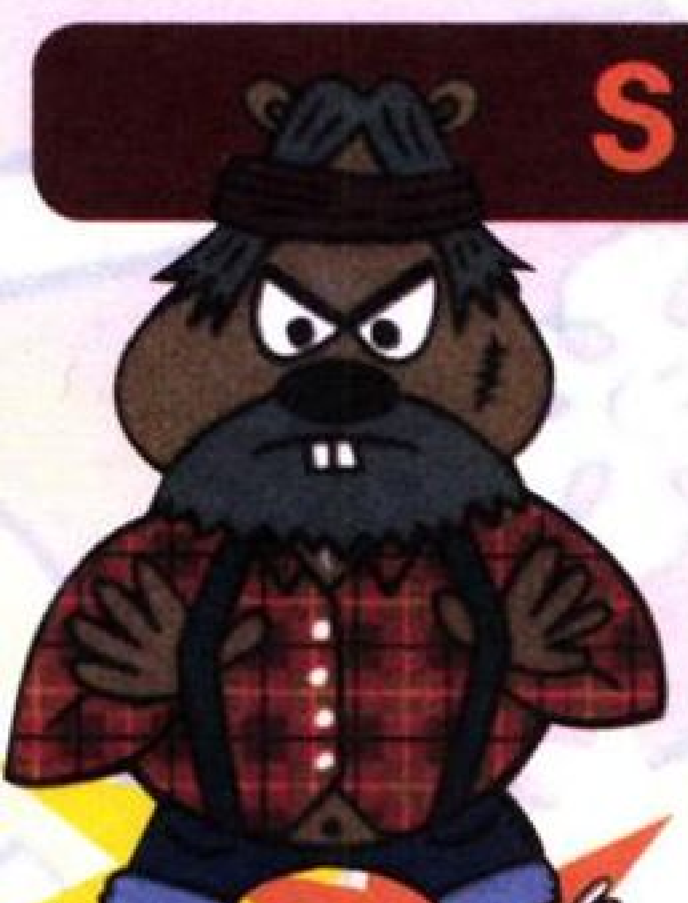



잘못하면 떨어진다

## 곡에 대해서

어라라…전 스테이지보다 오히려 쉬운 곡이다. 연타가 있기는 하지만, 연타의 타이밍도 그다지 어렵지 않다. 게다가 COOL이 자주 나오기도 하는 곡. 필자는 다섯 번 플레이

# STAGE5 뭐든지 다 할게요!



## 프롤로그

영화 콘에어를 기억하는가? 영화 콘에어의 마지막 장면과 같은 모습으로 비행기는 추락해 버린다. 쿵콰쾅쿠당…

기장: **재미있는 여행이었지? 이걸 가지고 가게. 도움이 될 거야.**

라미는 이펙터 와우와우를 얻는다.




좀 지저분하지만, 그래도 와우~다

라미: **고맙습니…(하고 시계를 보니) 3분밖에 안 남았어! 하지만 이제 다 왔으니 뛰어가면 되겠지.**


어디에 있는거야?

하고서 뛰어가는 라미. 그러나 뭔가 불안한 느낌이 드는데….

라미: **기타! 내 기타! 기타를 비행기에 두고 내렸잖아! 어떻게 하지?**

하고 주위를 둘러보니 다행히도 바로 앞에 기타 샵이 있다. 여러 생각할 필요 없이 일단은 기타 가게로 들어가 보자.

아저씨: **무슨 일이시죠?**

라미: **저기…그러니깐 기타를 구하는데요, 파워 스티어링 핸들에 듀얼 에어백이 달리고…(어지간히 정신이 없는 라미. 이런 옵션들은 자동차에서나 볼 수 있는 것들이다)**

아저씨: **장난 칠 시간은 없어!**

라미: **아, 죄송해요…그게…가격은 적당하고, 멋지게 생기구, 상대적으로 가격은 싸면서 소리는 좋은 그런 기타를 원하는데….**

아저씨: **욕심이 많구먼, 아가씨.**

라미: **제발여, 아저씨. 뭐든지 다 할게요. 뭐든지요…**


부탁이예요…

오옷…갑자기 아저씨는 전기톱을 들더니 윙~ 하면서 돌린다. 음흉한 표정을 지으면서. 역시 이 아저씨는 변태였단 말인가. 하긴 좀 심상치 않았다.



아무거나 다 한다면서!

라미: **우아아아~~~**

아저씨: **뭐든지 다 한다고 하지 않았나!**

라미: **잘못했어요…우…**

아저씨: **이리 나와. 기타를 만들자!**

아저씨가 보여주는 곳은 가게 뒤의 정원. 커다란 나무가 있고 나무 위에는 곰이 살고 있는 초현실적인 장소이다.

라미: **근데…저는 시간이 없거든요…그래서….**

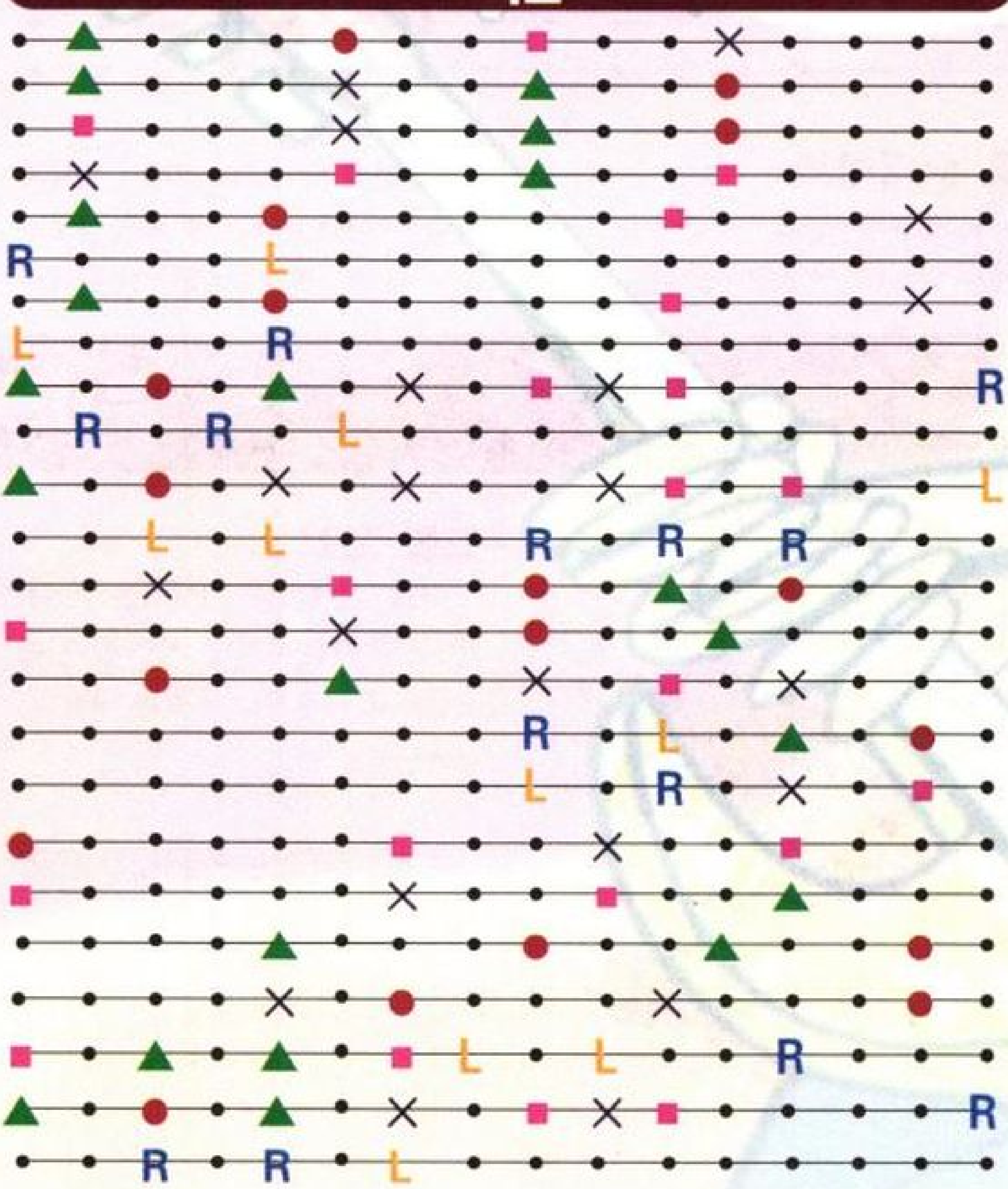
하는 순간 정원에서는 카지노를 노래하는 음악이 흘러나오고, 카지노라는 말을 들은 라미의 눈빛은 다시 한 번 변하게 된다.

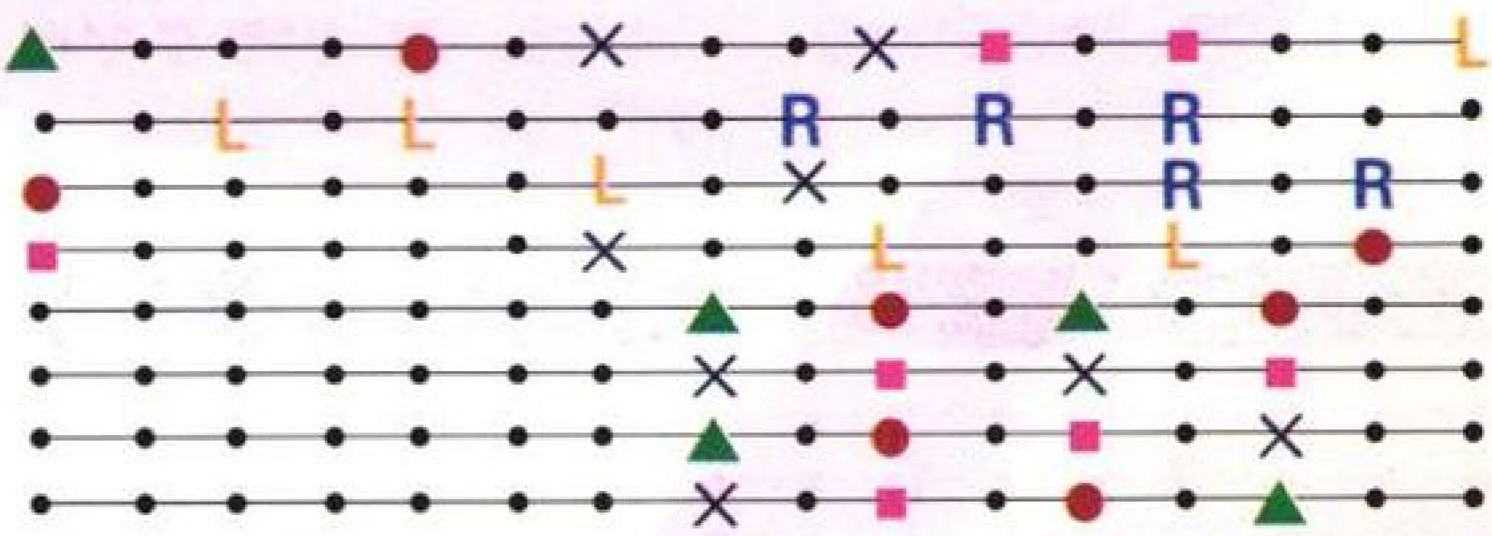

마지막 카지노. 이제는 나오지 않는다

다마네기 선생: **도장, 카지노. 모든 것은 마음속에 있다.**

라미: **그래, 맞아. 내 기타는 내 마음속에 있는 거야! 라미한테 맡기라구!**

## 악보





## 곡에 대해서



나무를 자르다 보니


곰도 나오는군

타이밍 맞추기가 쉽지 않은 곡이다. 기본 리프가 정박자에서 1/16박자 늦게 나오는 프레이즈이기 때문에 이전까지의 곡에만 익숙해져 있었다면 바로 평가가 떨어져버리니 주의. 가장 좋은 방법은 눈으로 악보를 보면서 음표가 맨 첫 번째 부분에 닿을 때 쳐주는 것이다. 이 방법은 눈의 반응 속도와 손의 반응속도 차이를 역이용하는 방법이라고 생각하면 된다. 또한 마지막에 나오는 프레이즈는 어렵지는 않으나 리듬 구성이 묘하기 때문에, 잘못하면 다 잘해놓았다가 마지막에 망쳐버리게 되기도 한다. 마지막까지 긴장을 풀 수 없는 곡.



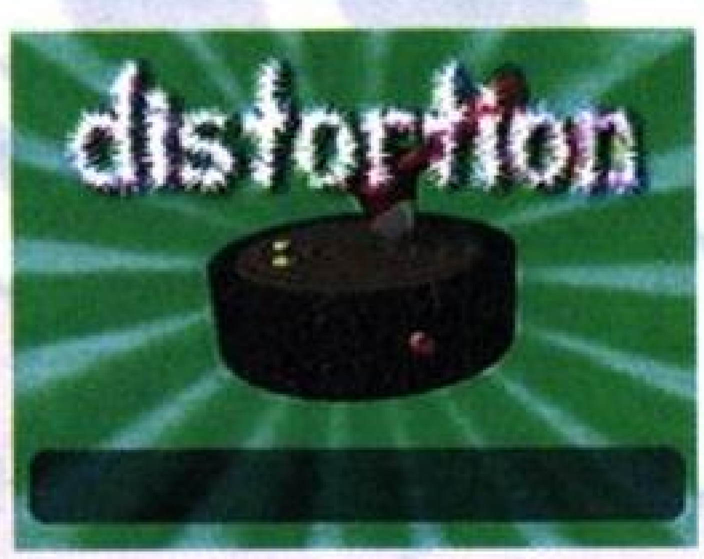
곡의 분위기는 역시 헤비메탈. 단, 전 스테이지의 곡과 비교해 볼 때 연주의 수준이 대단히 높다. 특히 중간에 나오는 빠른 뮤트(기타 줄에 손을 대고 연주하는 주법. 음이 끊어지는 대신 강한 소리를 낼 수 있다. 역으로 음을 끊는 데도 많이 사용한다)를 이용한 프레이즈나 아밍을 사용해서 음을 자유자재로 조절하는 프레이즈는 상당히 어려운 주법들.

이렇게 어려운 주법들이 많이 나오는 곡들은 하이 테크닉 연주를 하는 기타리스트들에게서 많이 들을 수 있다. '조 새트리아니'라는 기타리스트의 연주를 들어보면 약간이나마 비슷한 분위기를 느낄 수 있을 것이다.

## STAGE6 생기 넘치는(?) 아이돌



라미는 무사히 기타를 얻게 된다. 아저씨에게 감사를 하고 보니 남은 시간은 2분. 서둘러 밖으로 뛰어나가는 라미. 늦지는 않을 듯 하다. 그런데….



이제는 2분이닷!

뛰어가는 라미의 앞에는 바나나 껍질이 있었고, 바나나 껍질을 밟은 라미는 그대로 저승길로 가버리게 된다(참고로, 이 바나나 껍질을 버린 이는 파라파의 친구인 PJ. 이 녀석은 어디가나 말썽이다).

**라미: 꿈인가…나…죽은 거야? 뭐야, 이거. 내가 죽으면 이 게임도 끝나게 되는 거 아냐. 무슨 이따위 게임이**


새 기타를 얻은 라미


넘어져 버리니


영혼은 날아가(왼쪽을 주목!)



지옥으로 가 버렸다

다 있어…(투덜투덜).

스탭롤이 올라가며 슬픈 음악이 흐른다. 역시나 배드엔딩…이라고 생각하지 마라!



배드엔딩…?

저승사자: 앗! 저기 기타리스트가 있잖아! 이리 와요!

하며 라미를 낚아채 가고, 라미가 도착한 곳은 난데없는 콘서트장. 저승의 영혼들이 한 곳에 모여서 아이돌의 콘서트를 기다리고 있다.



아이돌인가…?

아이돌: 도대체 뭐야! 왜 늦은 거지? 날 바보로 만들 생각은 하지 마. 난 아이돌이란 말야! 널 죽여버릴 거야.

라미: 저…저는 이미 죽었는데요.

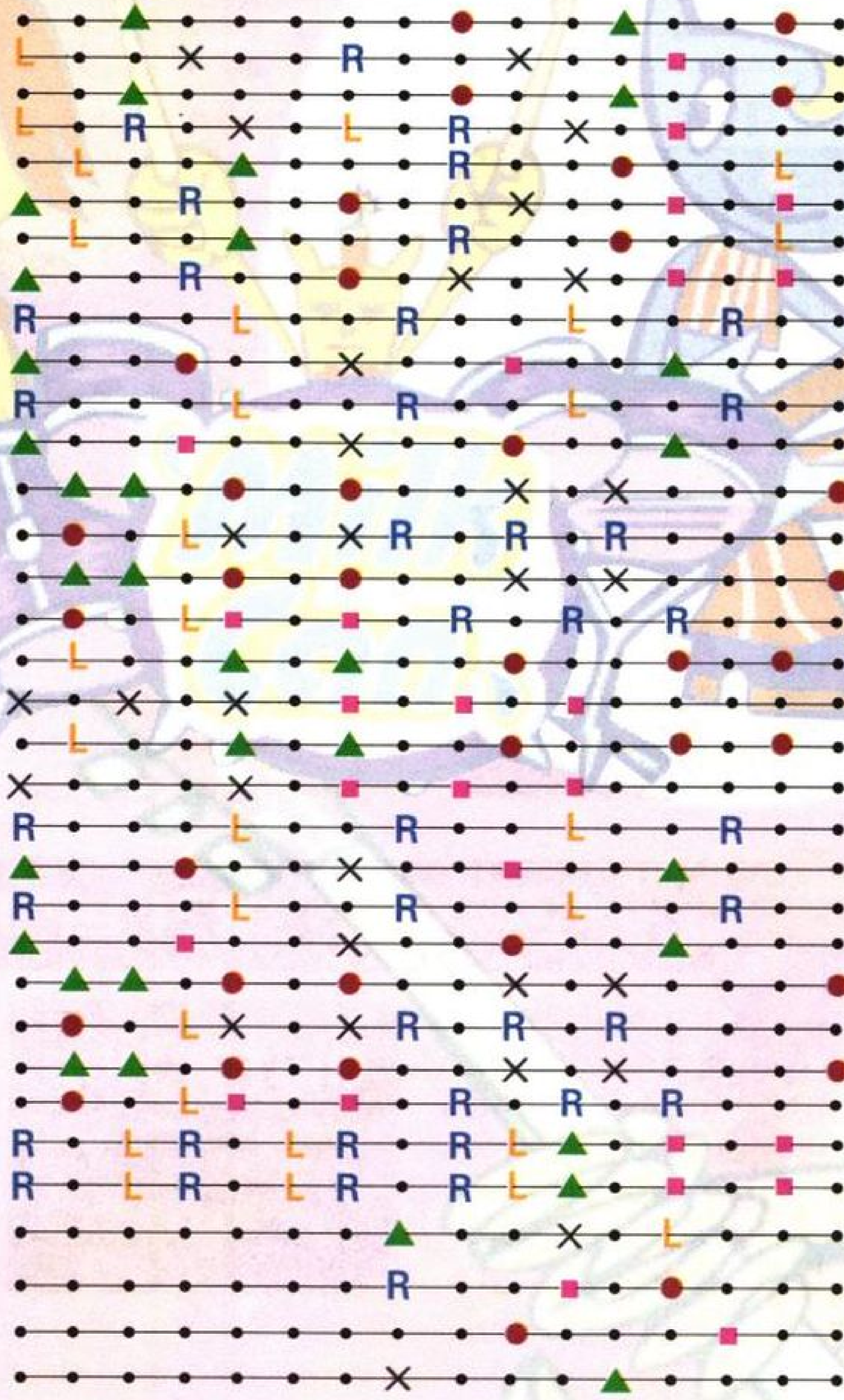
아이돌: 그래, 그러면 살려 버릴 거야.

라미: 그렇게 할 수 있나요?

아이돌: 그럼. 연주만 잘 한다면 말이야.

## 악보

단연 최고의 난이도를 자랑하는 곡. 외우자!



## 곡에 대해서

인도 풍의 묘한 분위기라고 해야 할까? 보컬의 분위기가 상당히 묘한 느낌을 주는 곡이다. 게다가 박자도 묘해서 쉽게 접근하기가 힘든 곡. 아마 게임 내의 전 곡 중에서 최고의 난이도라고 봐도 될 것이다.

박자는 외우는 것이 편하다. 괜히 음악을 따라서 박자를 맞추려고 한다면 100% 실패하니깐. 또한 곡의 속도도 의외로 빠른 편이므



멋진(?) 무대다




실패하면 이렇게!

로, 이 부분에서도 주의가 필요하다. 거리가 좀 떨어져있는 음표라고 해서 느긋하게 눌러주다가는 여지없이 게임 오버.

## STAGE7 밀크캔에게 맡겨!

라미의 라이브는 다행히도 무사히 끝나고, 아이돌은 라미에게 감사하며 라미를 다시 살려준다.




집으로 가자

아이돌: **좋아. 이건 초음속 전송장치야. 이걸 사용하면 네가 있던 곳으로 돌아갈 수 있을 것이다.**

하고 돌아가려 하는데, 초음속 전송장치 안에서 갑자기 우라미가 나타난다.




우라미의 등장

우라미: **뭐야? 쇼가 끝나버린 거야? (라미를 바라보면서) 그래. 네가 내 직업을 뺏어버린 녀석이군. 좀 봐. 시계도 고장나고, 기타 줄은 끊어지고, 화장은 제대로 안 된데다가, 삐삐엔 메시지도 하나 없단 말이야!**

라미: **그런데 내가 어쩌라구….**

우라미: **결투다! 누가 더 뛰어난 기타리스트인지 결정을 보자구!**

라미: **에…그게, 난…지금 바빠서 말야…나중에 봐.**




어쨌든 일단은 가자

잠에서 깨듯 다시 인간 세계로 돌아온 라미. 꿈이었나 하는 생각도 들긴 했지만, 옆에 놓여있는 선물인 리버브를 보고서는 꿈이 아니었다는 것을 깨닫게 된다. 이제는 정말로 친구들을 만나러 갈 시간. 친구들을 만나러 가면서 라미는 그 동안 있었던 친구들과의 추억을 하나하나 되살린다.



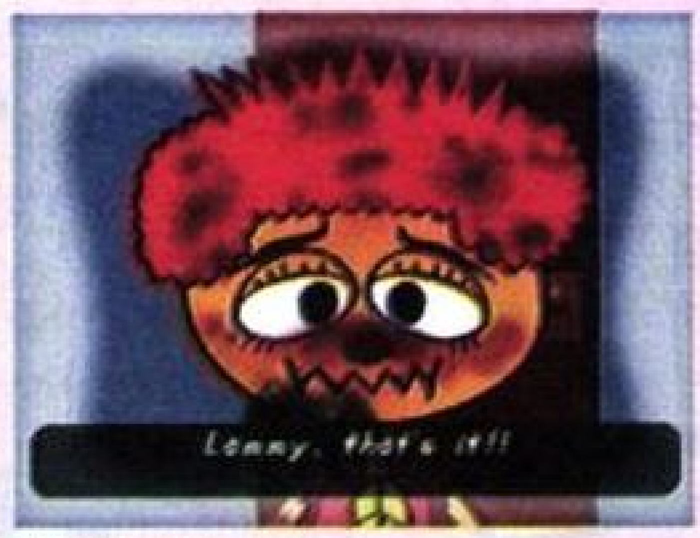

리버브를 얻었다

케이티: **이봐! 우리가 라이브 공연을 할 수 있게 됐어!**

라미: **(죽이는군. 정말 대단한걸) 그…그런데 시간이 별로 없잖아.**

케이티: **그러니깐 지금부터 연습하면 되잖아.**

**케이티가 이 옷 저 옷을 입어보면서 멤버들에게 의견을 묻고, 멤버들 모두가 함께 포스터를 제작하던 즐거운 시간들…**




라미 최~고!

이런 저런 생각을 하던 라미는 공연장에 도착하는데, 놀랍게도 멤버들 모두가 같은 시간에 헐레벌떡 도착하는 것이 아닌가! 그리고는 셋이 똑같이 한다는 말이….

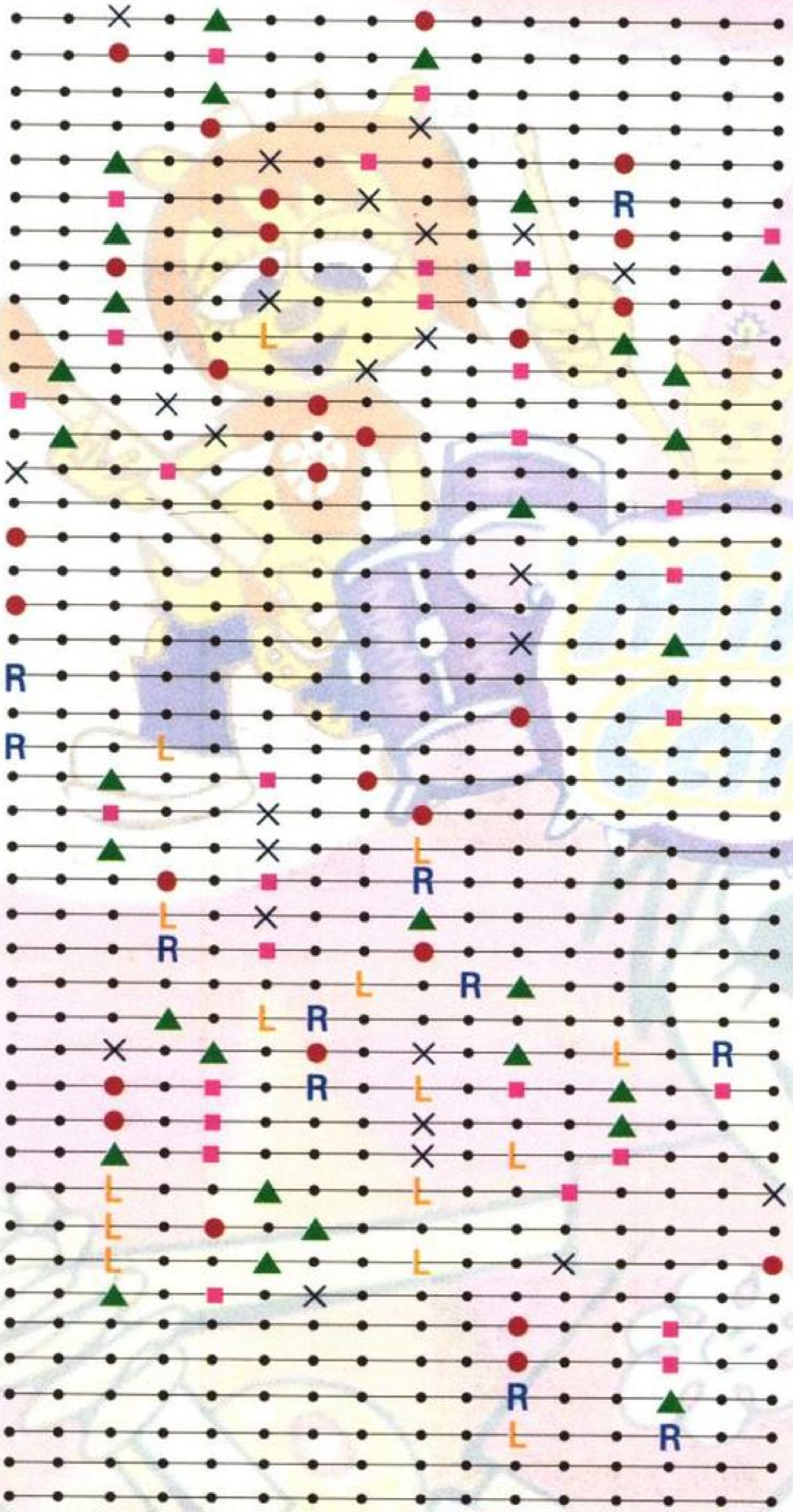
모두들: **미안해! 너무 늦었지. 정말 이런 저런 일이 다 있어서 말야.**

셋이 똑같이 늦어버린 것. 역시 밴드는 함께 하는 것이라는 기쁜 마음으로 마지막 스테이지를 시작하자!



우리는 밀크캔!

## 악 보





라미의 스테이지 다이빙. 박력 만점!

## 곡에 대해서

정말 쉬운 곡이다. 개인적으로는 게임 내에서 난이도가 낮은 곡 중 하나로 분류할 수 있지 않을까 하는 생각인데…일단 케이티의 보컬 바로 다음에 (한 마디 쉬지 않고) 라미가 뒤를 잇는다는 것만 명심한다면 의외로 쉽게 깰 수 있을 것이다.



드디어 공연이다!

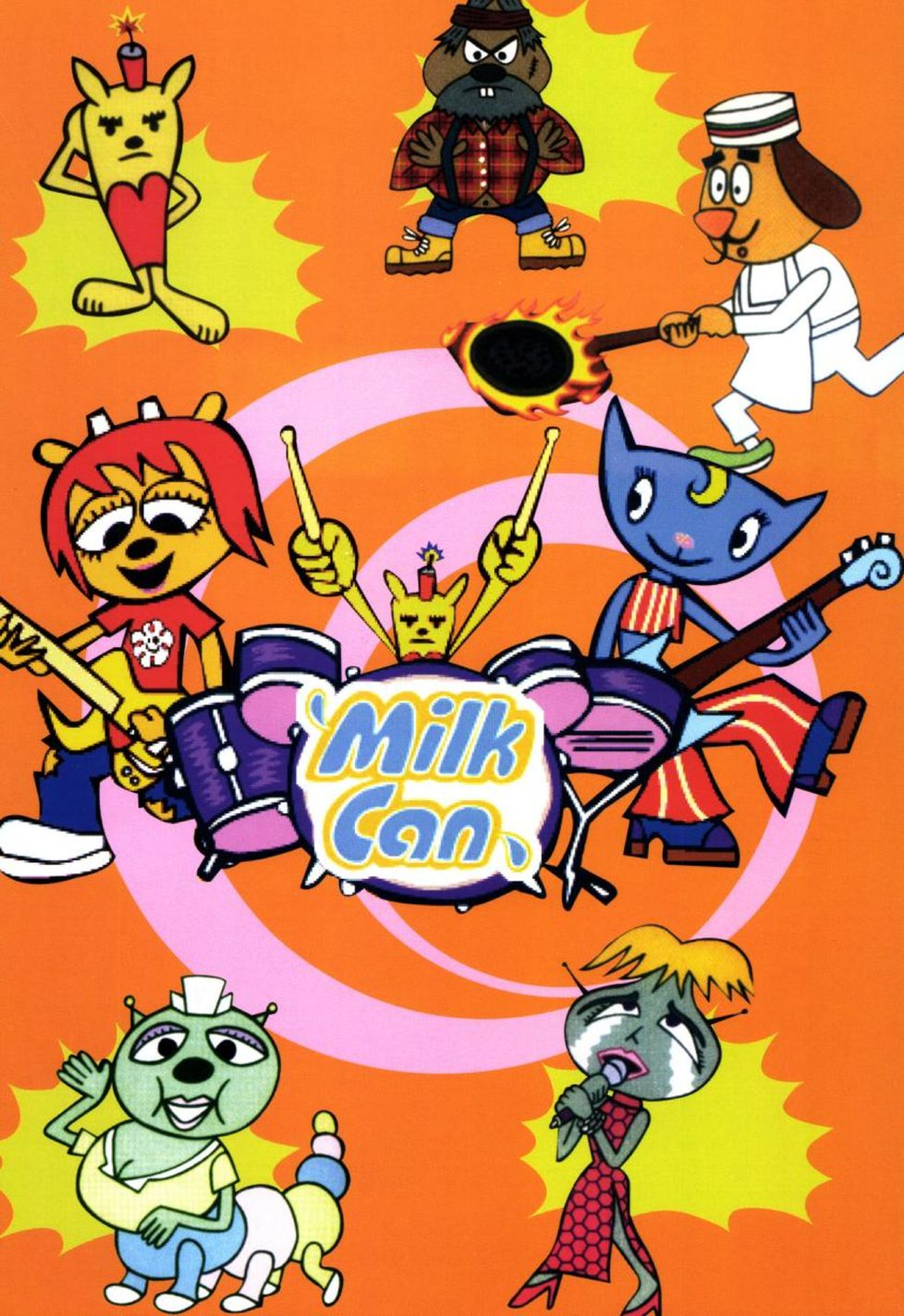
중간에는 라미의 스테이지 다이빙도 있어서 라이브의 분위기를 더 해준다. 스테이지 다이빙이란, 연주 중인 밴드의 멤버들이 관객들과의 일치감을 위해서 관중들 속으로 몸을 던지는 것을 얘기하는데, 우리나라 밴드 중에서는 크라잉 넛이 라이브 중에 이런 짓을 자주 한다.

실제로 라이브 스테이지에서 보면 상당히 멋진 장면.

## 엔딩

엔딩은 상당히 시시하다. 그냥 스탭롤만 올라가고 끝날 뿐이니. 하지만 여기서 전원을 끈다면 반밖에 즐기지 못한 것. 일단 엔딩을 끝까지 보고 다시 한 번 오프닝을 보면 추가된 오프닝 데모를 볼 수 있다. 그리고 옵션의 스테이지 셀렉트로 들어가면 오른쪽으로 파라파의 스테이지가 새롭게 추가된 것을 볼 수 있을 것이다.

파라파의 스토리는 외전 적인 성격으로, 그다지 스토리와는 관계없이 연결된다. 하지만 자체만의 데모 동영상을 가지고 있는데다가 곡들도 지금까지 나왔던 곡들을 랩풍으로 다시 편곡한 새로운 곡들이다(참고로, 라미와 파라파가 함께 플레이 할 때는 두 곡에서 한 마디씩이 나온다). 전반적으로 라미보다 악보는 어렵지만 판정이 훨씬 낫게 되어있으므로, 라미 편을 클리어 한 유저라면 무리 없이 클리어 할 수 있을 것이다.


Milk Can



GAME POWER


컴퓨터는 젊은 사람들이 잘 만듭니다
강한것은 기본 - 삼보 드림시스EZ
DreamSys
EZ
드림시스EZ 6360 Intel® Celeron™ Processor 366MHz / 32MB SDRAM / 4.3GB / AGP VGA(4MB) / 32X CD-ROM / 56K FAX MODEM / Windows 98
139만원 (VAT포함, 모니터 별도)
드림시스EZ 6400 Intel® Celeron™ Processor 400MHz / 32MB SDRAM / 4.3GB / AGP VGA(4MB) / 32X CD-ROM / 56K FAX MODEM / Windows 98
159만원 (VAT포함, 모니터 별도)
정직한 가격이란?
삼보컴퓨터에서는 실판매가 표시제 실시를 통하여 고객이 납득하고 만족할 수 있는 정직한 가격을 제시합니다. 이것이 바로 삼보가 고객에게 제시하는 컴퓨터 가격의 새로운 기준입니다.
intel inside celeron™
게임에도 강하다!
삼보 드림시스EZ 이지
3D그래픽을 지원하는 AGP기능과 모뎀의
게임머신 채택으로 실감나는 게임을 구현하는
삼보 드림시스 EZ- 게임에서도 최강입니다.
기본이 강해야 동·급·최·강
3D Game
게임에 강하다
AGP 기능과 최신 팩스/모뎀의 게임머신
채택으로 게임 매니아의 쾌감 만족!
Graphic
그래픽에 강하다
캐쉬기능이 강해져 그래픽 편집과 동영상 메모리가
완벽하게 구사되어 디자이너의 능률 만족!
Internet
인터넷에 강하다
One Click만으로 원하는 사이트를 빠르고 쉽게
찾아갈 수 있어 인터넷 여행자 만족!
Study
학교 공부에 강하다
필요한 학습 사이트가 조목조목
분리되어 있어 학습 성과 만족!
Y2k
밀레니엄 버그에 강하다
2000년대 연도표기의 오인식으로 시스템 오류를
발생시키는 Y2k문제 완전 해결!
EZ란?
利知 즉,
세상을 이롭고 지혜롭게 만든다는 뜻으로 쉽게 구입할 수 있고 쉽게 사용할 수 있는
컴퓨터세상을 만들고자 하는 삼보의 의지가 담겨 있는 이름입니다.
Rawlings
삼보 One·Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535
Intel Inside, 펜티엄, Pentium은 인텔사의 등록상표이며, Celeron은 인텔사의 상표입니다.
삼보컴퓨터